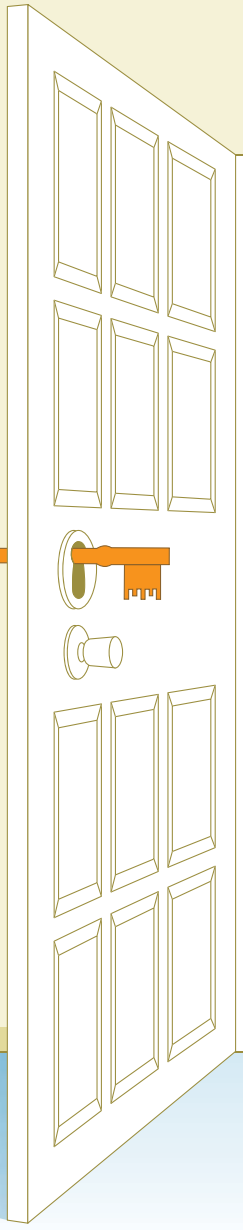
CAPCOM

The Key to Growth



ANNUAL REPORT 2007

カプコン アニュアルレポート 2007年3月期

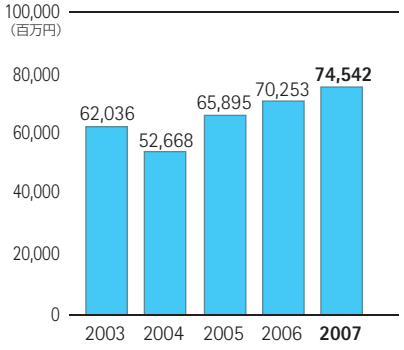
連結財務指標

株式会社カプコンおよび連結子会社　3月31日に終了した各事業年度

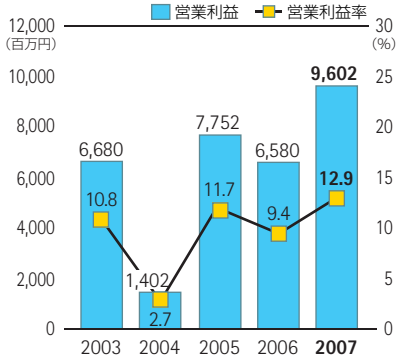
	2006	2007	2007	増減率
	単位:百万円		単位:千米ドル	単位:%
売上高	¥ 70,253	¥ 74,542	$ 631,717	6.1
営業利益	6,580	9,602	81,380	45.9
当期純利益	6,941	5,852	49,597	-15.7
総資産額	98,457	91,478	775,242	-7.1
純資産額	39,464	45,144	382,578	14.4
	単位:円		単位:米ドル	単位:%
1株当たり当期純利益	¥ 125.19	¥ 107.52	$ 0.91	-14.1
1株当たり当期純利益(希薄化後)	93.49	84.81	0.72	-9.3
1株当たり配当額	20.00	30.00	0.25	50
1株当たり純資産額	716.91	799.35	6.77	11.5
	単位:%		単位:%	単位:%
自己資本利益率(ROE)	19.3	13.8	13.8	–
総資産利益率(ROA)	6.8	6.2	6.2	–

(注)米ドル金額は、便宜上2007年3月31日現在の東京外国為替市場での為替相場1米ドル=118円で換算しています。

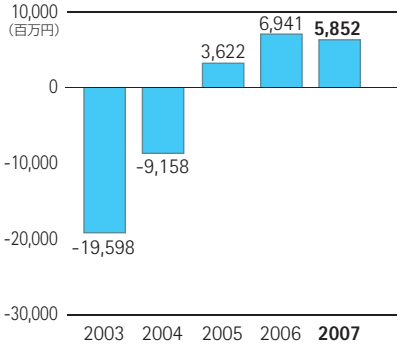
売上高



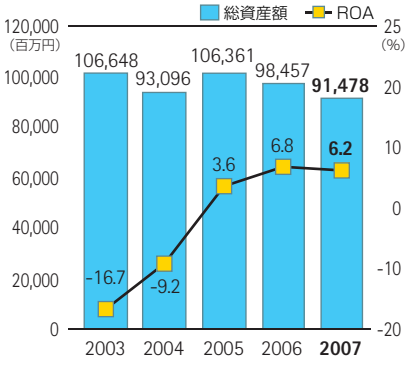
営業利益・営業利益率



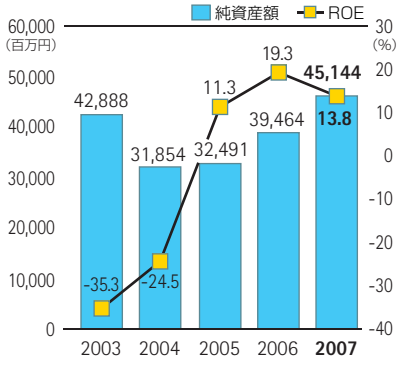
当期純利益(純損失)



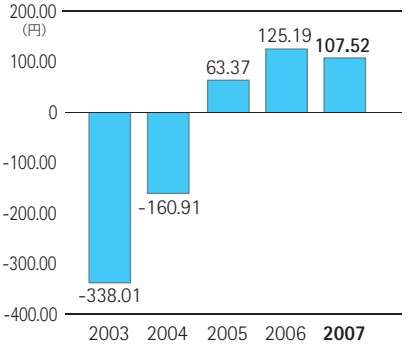
総資産額・ROA



純資産額・ROE

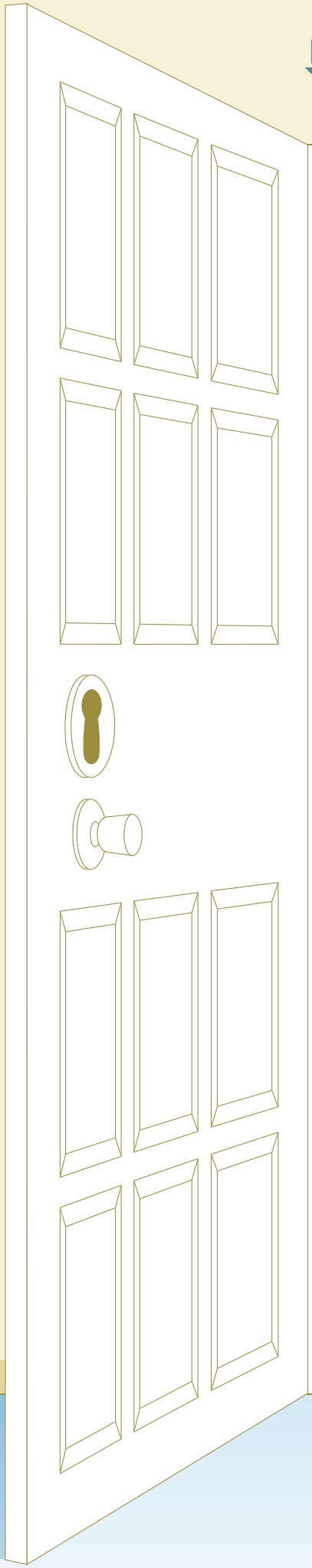


1株当たり当期純利益(純損失)



将来の見通しに関する注意事項

このアニュアルレポートに記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化などが挙げられます。また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。



目　次

ANNUAL REPORT 2007

財務ハイライト …… 1

ワンコンテンツ・マルチユース …… 3

事業セグメント別ハイライト …… 5

株主の皆様へ …… 7

特集：カプコンの成長戦略 …… 13

事業の概況と今後の見通し …… 15

コンシューマ用ゲームソフト事業 …… 16

家庭用ゲームソフトの開発・販売を行っています。当社売上の約60%を占める中核事業であり、経営資源を集中させ、多様なユーザーニーズに対応する高度なゲーム開発力を保持しています。アクションゲームやアドベンチャーゲームを得意とし、創造性あふれる多くのミリオンタイトルを生み出しています。

アミューズメント施設運営事業 …… 19

国内でアミューズメント施設を運営しています。主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントなどの集客展開により、女性層やファミリー層を取り込むとともに、スクラップ&ビルドの徹底による効率的な店舗運営を実践しています。また、最近ではロードサイド型店舗の出店を加速し、更なる事業拡大を図っています。

業務用機器販売事業 …… 21

国内で業務用ゲーム機器の開発、製造および販売を行っています。市場ニーズの高いプライズ(景品獲得)ゲームやメダルゲーム、子供用カードゲーム機の開発に注力するとともに、安定したコアユーザーを獲得できるビデオゲームにもソフトを供給しています。

コンテンツエキスパンション事業 …… 23

パチンコ・パチスロ向け液晶表示基板およびソフトの開発、製造並びに販売に加えて、携帯電話用コンテンツの開発・配信を行っています。家庭用ゲームソフトや業務用機器開発で構築してきたノウハウおよび当社コンテンツを多面的に活用することで、新たな収益の確保を図っています。

その他事業 …… 25

当社のゲームキャラクターを活用し、ライセンスビジネスや出版事業などを展開しています。ゲーム攻略本や小説・コミックの出版、テレビアニメ化、映画化などを通じて、キャラクターの知名度向上とゲームソフトの販売拡大につなげる相乗展開を推進しています。

カプコンの社会的責任(CSR) …… 26

コーポレート・ガバナンス …… 27

役員紹介 …… 29

財務セクション …… 32

連結財務指標11年間サマリー …… 33
財務の状況 …… 33
リスク情報 …… 38
連結貸借対照表 …… 41
連結損益計算書 …… 43
連結剰余金計算書 …… 44
連結株主資本変動計算書 …… 45
連結キャッシュ・フロー計算書 …… 46
連結財務諸表注記 …… 47
和文アニュアルレポートの作成と監査上の位置づけについて …… 65

会社概要 …… 66

沿革 …… 67

株式情報 …… 69

オリジナルコンテンツを創出し、多様なメディアに展開する――この事業戦略が、カプコンの成長を可能にしています。

当社は独創性あふれるゲームを生み出し、数多くのミリオンタイトルを輩出している世界でも有数のゲームコンテンツメーカーです。
これらのオリジナルコンテンツを業務用ゲーム機、遊技機、キャラクター商品、出版物、映画・テレビアニメなど
さまざまなメディアに展開してゲームとの相乗効果を生み出し、世界市場で大きく成長を続けています。

We have the

「ロックマン」シリーズ
117作品（2007年6月現在）

ロックマン

2007年に誕生から20周年を迎え、これまでに累計2,700万本を販売したアクションゲーム。主人公ロックマンは子供から大人まで幅広い年齢層に人気のキャラクターです。テレビアニメにもなり世界各地で放映されています。

家庭用ゲーム
「流星のロックマン」

モバイルゲーム
「ロックマンエグゼ
ファントムオブネットワーク」

アニメ
「流星のロックマン」

ロックマン攻略本

ロックマンフィギュア

©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京

「デビル メイ クライ」シリーズ
8作品(2007年6月現在)

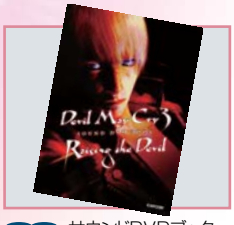
デビル メイ クライ

独自の世界観や、魅力溢れるキャラクターが人気のスタイリッシュアクションゲーム。美麗な映像表現と、斬新なアクションが話題となり、2001年の発売以来、国内外で累計690万本を出荷する人気タイトルです。

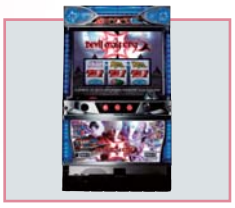
家庭用ゲーム
「デビル メイ クライ3
スペシャルエディション」

モバイルゲーム
「デビル メイ クライ
ダンテ×バージル」

アニメ
「デビル メイ クライ」



サウンドDVDブック
「デビル メイ クライ3」



パチスロ機
「デビル メイ クライ3」

フィギュア「リボルテック
Devil May Cry3　ダンテ」

©2007 CAPCOM CO., LTD./DMC製作委員会
©CAPCOM CO., LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED.
/ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS
©Sammy ©RODEO

Key to Growth

家庭用ゲーム
「バイオハザード4
Wii edition」

バイオハザード

サバイバルホラーという新ジャンルを開拓した名作でシリーズ累計3,200万本を販売。主人公は生物災害が発生した町や施設を舞台に、事件の謎を解きながら脱出を目指します。ハリウッド映画にもなり、全世界で2億ドル以上の興行収入を記録。

モバイルゲーム
「バイオハザード
ザ・ストーリーズ」

攻略本「バイオハザード4
Wii edition」

写真付き切手
「バイオハザード」

映画「バイオハザードⅢ」

「バイオハザード」シリーズ
48作品(2007年6月現在)

配給:ソニー・ピクチャーズ・エンターテイメント　2007年11月公開

事業セグメント別ハイライト

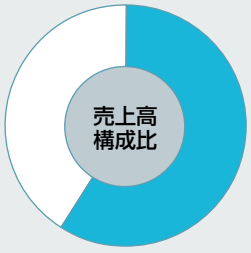
ANNUAL REPORT 2007

コンシューマ用ゲームソフト事業

売上高
43,813百万円
（前期比**2.6**%増↗）

営業利益率
18.4%

⇒P16

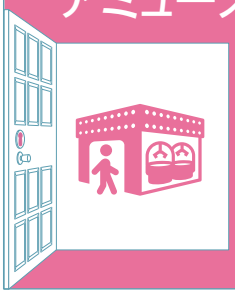


59%

市場環境

- 次世代機3機（Xbox 360、PS3®、Wii）が出揃い拡大するゲーム市場
- 携帯ゲーム機はライトユーザー層や非ゲームユーザー層を取り込み、普及を加速
- 北米および欧州を中心とする海外市場の急速な成長

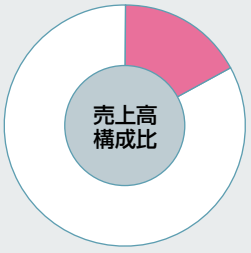
アミューズメント施設運営事業



売上高
13,043百万円
（前期比**12.8**%増↗）

営業利益率
15.4%

⇒P19

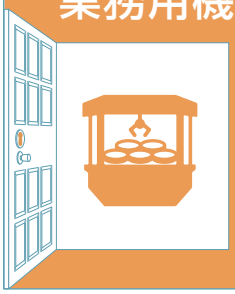


17%

市場環境

- 子供用カードゲーム機のヒットによって4年連続で市場拡大、年平均4%の安定成長
- 市場全体の店舗数は6年連続の減少
- 小型店舗の減少、一方でショッピングセンター（SC）内の中・大型店舗が着実に増加

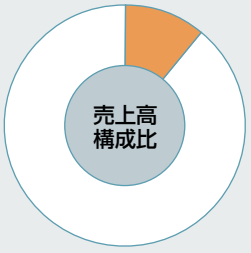
業務用機器販売事業



売上高
8,060百万円
（前期比**15.2**%増↗）

営業利益率
17.0%

⇒P21



11%

市場環境

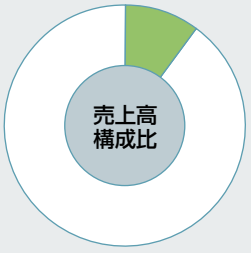
- 国内市場は大型メダルゲーム機のヒットによって4年連続で拡大して安定成長、海外市場は縮小傾向
- プライズゲーム機とメダルゲーム機が市場の50%を占有
- カードゲーム機が新たなジャンルとして定着

コンテンツエキスパンション事業

売上高
7,102百万円
（前期比**23.7**%増↗）

営業利益率
22.9%

⇒P23



10%

市場環境

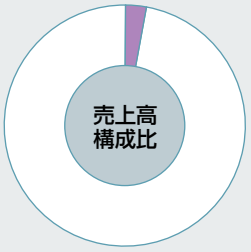
- 遊技機（パチンコ・パチスロ）市場は、近年市況が後退傾向にあるものの、来期は旧基準機の入れ替え需要により堅調に推移する見通し
- 携帯電話向けゲーム市場は、日本・韓国などが高性能端末の市場を形成してグローバルで大きく成長する見通し

その他事業

売上高
2,561百万円
（前期比**21.6**%減↘）

営業利益率
−17.2%

⇒P25



3%

市場環境

- インターネット掲示板上でのゲーム攻略情報の交換が一般化し、攻略本出版市場が縮小化傾向

カプコンの強みと戦略

- ミリオンタイトルや人気キャラクターなどの有力コンテンツを多数保有
- 多様なユーザーニーズに対応できる高度な開発力と、開発統合環境「MTフレームワーク」を構築する高度な技術力
- 海外向け開発体制および販売組織の充実

当期の概況

- 「デッドライジング」、「ロスト プラネット」および「モンスターハンターポータブル 2nd」の3作がそれぞれ100万本を超える大ヒット
- これまでの構造改革（開発・マーケティング・販売体制の見直し）が結実し、営業利益率が大幅に改善

カプコンの強みと戦略

- 高集客のSC型・大型店舗に早くから設備投資を集中し、効率的に店舗を運営
- 投資効率重視の徹底したスクラップ&ビルドによって、同業他社に比べて高採算の事業展開

当期の概況

- 顧客志向のサービスによって客数は増加するが、客単価の落ち込みによって既存店売上は前年対比96%
- 積極的な出店戦略によって増収となるものの、出店費用の増大によって減益

カプコンの強みと戦略

- 市場シェアの高いプライズゲーム機、メダルゲーム機および子供用カードゲーム機を中心に開発ラインナップを拡充
- 直営店舗でのマーケティング調査によって、人気ゲーム機の動向をいち早く把握するとともに、ユーザーの意見を集約し、クオリティの高いゲーム機を開発

当期の概況

- 「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ」が根強い人気で販売拡大に貢献
- 株式会社タカラトミーと共同開発した女児向けカードゲーム機「ワンタメ ミュージックチャンネル」の販売が堅調

カプコンの強みと戦略

- 保有する豊富なコンテンツおよび高度な開発力を駆使することで、遊技機向けハードウェア・ソフトウェアの供給やグローバルでの携帯電話向けゲームを配信し高い収益性を確保

当期の概況

- 遊技機向けの液晶表示基板の販売が順調、画像表示ソフトプログラムの受託開発も計画通りに進捗
- モバイルコンテンツ事業では、国内で人気タイトル「逆転裁判」シリーズが順調に推移、またカナダのモバイルコンテンツ開発会社を買収し、海外市場で積極的に展開

カプコンの強みと戦略

- 保有する豊富なコンテンツを、映画やテレビアニメ、キャラクターグッズ、ゲーム攻略本・コミック等の出版物など多面的に活用して、ゲームソフト事業との相乗効果を創出

当期の概況

- テレビアニメ「流星のロックマン」が家庭用ゲームと連動して放映開始、新たな顧客層を開拓
- ゲーム攻略本における自社出版分の在庫の評価替えを進めたために、営業損失を計上

代表取締役会長
最高経営責任者(CEO)

辻本　憲三

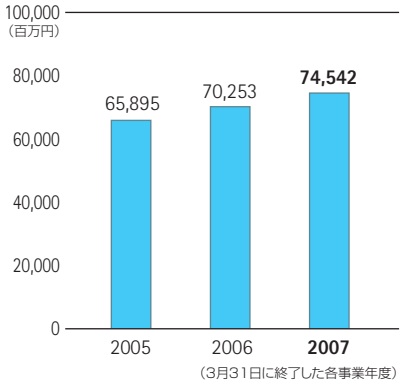
開発環境・販売体制を改革し、グローバルに通用するコンテンツを創出します。

端境期と予測された当期も、ゲーム市場はワールドワイドで拡大を続け、当社は国内外でミリオンヒットを3タイトル輩出しました。
ここでは当期概況とともに今後の経営方針について皆様の疑問にお答えし、ご挨拶に代えさせていただきます。

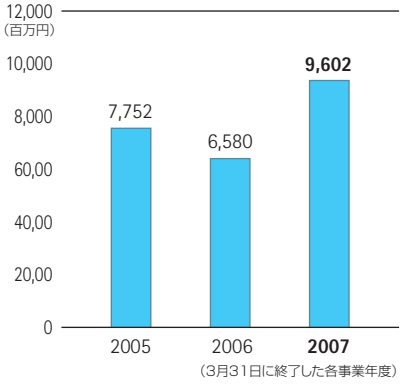
Q.1 当期の業績の総括についてご説明ください。

A.1 構造改革の成功により、売上高6%増、営業利益46%増と好業績を達成しました。

売上高



営業利益



家庭用ゲームソフト市場は、ハードの交代期に合わせて「端境期」と呼ばれる、ハードとソフトの買い控え現象が起こり、一時的に需要が落ち込むのが通例でした。したがって当期は、次世代機への移行に伴う端境期になると見込まれておりましたが、ニンテンドーDSやプレイステーション・ポータブルなどの携帯型ゲーム機が新たなゲームユーザーを開拓し、予想に反して181億ドル(前年比11%増)と市場は成長しました(P16図表1参照)。また、据置型の次世代機も出揃い、来年度以降のいっそうの普及を予見して、市場拡大への期待感が高まっております。

一方、海外に目を転じると、従来からの巨大市場である米国・欧州に加えて、南欧諸国や豪州地域でもユーザー人口が増加したために、市場規模がワールドワイドで拡大しております。

このような状況のもと、当社は次世代機において懸念される開発費の高騰や、海外市場のいっそうの拡大を見据えて、2002年度から開発・マーケティング・販売体制の改革を各種行ってきました。とりわけ当期は、マルチプラットフォーム展開の鍵となる開発統合環境「MTフレームワーク」を本格的に導入するとともに、北米販売子会社の抜本的な改革を推進いたしました。これらの結果、海外市場を中心に2タイトル、国内市場で1タイトルのミリオンヒットを輩出することに成功し、売上高は745億42百万円(前期比6.1%増)、営業利益96億2百万円(前期比45.9%増)となりました。

なお、当期純利益は58億52百万円(前期比15.7%減)と前期よりも減少しておりますが、これは前期に繰延税金資産に係る評価性引当金の見直しに伴う法人税等調整額を計上したことがプラスに働き、一時的な上昇があったためです。当期からこの特殊要因はなくなり、税負担は平常化しております。

Q.2 配当方針を教えてください。

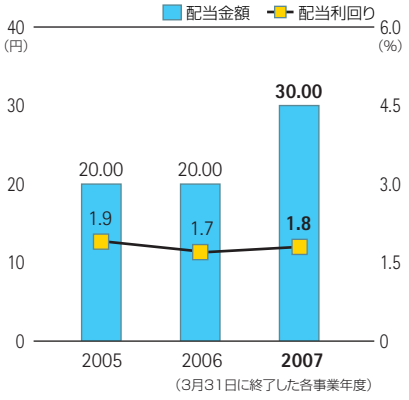
A.2 長期国債の利回りを配当利回りの指標としつつ、安定的な配当を継続してまいります。

当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題のひとつと考えており、財務構造や将来の事業展開などを勘案しつつ、安定的な配当を継続することを基本方針としております。

現在、当社は中長期に安定した成長を遂げるため、各事業において成長戦略を策定・実行しております。そのため、市場拡大が著しいオンラインやモバイルコンテンツをはじめ、アミューズメント施設や業務用ゲーム機、パチンコ・パチスロ機向け液晶表示基板の開発などの分野にも積極的に投資するためには、一定の内部留保を確保することが必要です。一方、当社は、長期国債（10年）の利回り1.5%程度を配当利回りの指標としております。当期はこれまでの構造改革が奏功し、安定した収益基盤を構築したことも踏まえ、一株当たり配当金を20円から30円へ増配いたしました。

今後、我々の戦略が実を結び、利益を安定的に増やすことができれば、段階的な配当金額の引き上げ、もしくは自己株式の取得によって、株主の皆様へ利益還元したいと考えております。

一株当たり配当金額・配当利回り



Q.3 企業買収・提携に関するカプコンのスタンスを教えてください。

A.3 「グローバルで通用するコンテンツの創出」のためであれば積極的に行います。

当社が今後も安定成長を果たすには、家庭用ゲームソフトやモバイルコンテンツ市場、とりわけ市場規模が大きく成長余力のある海外での販売拡大が必須です。当業界ではこれまで規模の拡大や有力コンテンツの確保を狙って企業の合併・買収が相次ぎましたが、当社としましては、現状国内のゲーム会社や玩具メーカーなどとの合併は視野に入れておりません。その理由として、一つは国内企業同士のM&Aでは海外で通用するコンテンツの確保が保障されるわけではなく、海外市場での販売拡大にはあまり寄与しないこと、もう一つは提携先が限定されることによってライセンスビジネスなどの展開が狭まる恐れがあるからです。

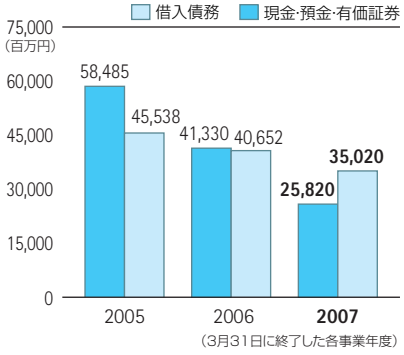
一方で当社は、「グローバルで通用するコンテンツの創出」を目的とする買収・提携については積極的に展開しております。当期においては、北米でのモバイルコンテンツ事業を一気に確立するため、有力コンテンツを保有する「コズミック・インフィニティー社」を買収しました。また、「オンラインポータルサイト」立ち上げのために、ドワンゴグループ様と共同で運営会社を設立するなど、新しい取り組みを進めております。

提携先と当社の双方の特性をうまく調和させることが、買収・提携の成功と事業の成長につながると考えております。

Q.4 資金調達の考え方についてお答えください。

A.4 コミットメントラインを中心に据えた資金調達を実施していきます。

借入債務、現金・預金・有価証券



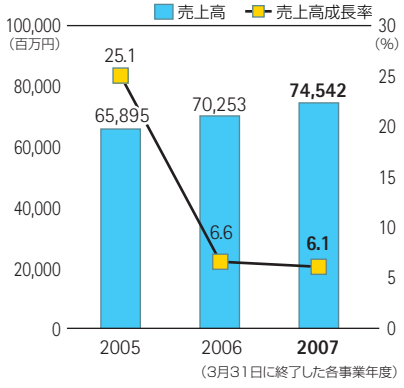
当社の事業のコアであるコンシューマ用ゲームソフト事業は、ソフト開発に約2年もの期間を要します。そこで、次世代ゲーム機向けソフトへの今後の開発投資やその他の事業における成長戦略を勘案すると、安全性の観点から、ある程度の現預金を保有しておく必要があります。一方、資産効率を向上させるため、余剰な資産は持たないあるいは圧縮する必要があると考えております。したがって、さしあたって必要でない資金については、有利子負債の返済などへ充当するとともに、総額150億円のコミットメントラインを締結するなど、流動性を補完する施策を講じております。

また、資本コストの観点から、当面、エクイティファイナンスは行わず、タイトル開発や出店状況を睨みながら、コミットメントラインを中心に据えた資金調達を実施してまいります。

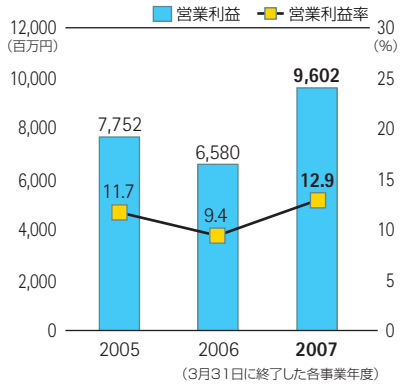
Q.5 中長期の目標数字と経営戦略についてお答えください。

A.5 「売上高 年10%成長」および「営業利益率15%」を目標として、グローバルでの事業展開とオンライン事業の本格展開を行ってまいります。

売上高・売上高成長率



営業利益・営業利益率



当社は、海外を中心に拡大するゲーム市場において、「世界有数のゲーム開発力・技術力」および「強力なタイトルラインナップ」を武器に、グローバルでの事業展開を推進しております。加えて、これらの「強力なタイトルラインナップ」を様々なエンターテインメント産業領域で幅広く活用する「ワンコンテンツ・マルチユース」展開を行い、グループとして収益を最大化させてまいります。

そして、中長期の数値目標として「売上高年10%成長」および「営業利益率15%」の達成を掲げております。

これを達成するには、市場規模(北米5:欧州3:日本2)に応じた売上比率を構成する必要があり、その実現を目指して北米現地法人の経営改革に取り組みました(P14参照)。組織・人事体制の刷新、マーケティング手法の変更、営業体制の見直しなどを果敢に進めたことで、当期の決算において十分な成果を挙げることができました。次期は北米での経験を活かしつつ欧州地域の本格的な改革に取り組み、海外市場シェアのさらなる獲得と収益基盤の強化を図ってまいります。

さらに、次なる戦略として、オンライン事業を本格的に展開してまいります。当社は2006年にドワンゴグループ様と共同でオンラインポータルサイトの運営会社である株式会社ダレットを設立しました。次期から国内で「モンスターハンター フロンティア」などの期待タイトルを配信してまいります。また、海外においては、2007年度からValve Corporationのパソコン用ゲーム配信システム「Steam」を通じて、1,300万人以上のユーザーに当社の有力コンテンツを配信し、パソコンゲーム市場でのシェア拡大を図ってまいります。

Q.6 次期の業績見通しを教えてください。

A.6 売上高780億円、営業利益100億円と、増収増益を見込んでいます。

次期の市場の見通しとしましては、出揃った次世代ハードの主導権争いが激しさを増し、その勢力を左右するソフトの開発動向と相関して、ハードメーカー・ソフトメーカーともにシェア争いが一段と激化し、業界の勢力図が塗り変わることも予想されます。当社は、三大市場である日米欧の顧客ニーズやハードの普及動向に対応した開発・販売を進め、特に前述の中長期戦略に基づき海外展開を加速してまいります。また当期に開発した「MTフレームワーク」を最大限に活用し、開発費の高騰を抑えつつ、マルチプラットフォーム戦略を進め、業績向上に努めます。

さらに、ブランドタイトルを活用し、ゲーム開発で生み出したコンテンツのマルチユース展開を積極化し、収益向上を図ってまいります。

なお、次期の業績につきましては、コンシューマ用ゲームソフト事業が当期に急拡大した反動で減少するものと予想されますが、他の事業で安定的な成長を実現することで、売上高780億円、営業利益100億円の増収増益を見込んでおります。

2008年3月期業績見通し

	2007 (百万円)	2008 計画 (百万円)	対前期比 (%)
売上高	74,542	**78,000**	4.6
営業利益	9,602	**10,000**	4.1
当期純利益	5,852	**6,200**	5.9

(3月31日に終了した各事業年度)

Q.7 2007年7月の社長交代の意図をご説明ください。

A.7 経営と業務執行を明確化し、変化に機敏に対応できる経営体制とすることがねらいです。

当社は2002年の構造改革以来、大きく業績を伸長し、当期において十分な成果を挙げたことは先述のとおりです。そして中長期的成長のための経営基盤を確立できた今こそ、経営視点を広範に保持し、変化に機敏に対応できる柔軟な体制を構築しなければなりません。

そこで経営戦略の決定機能と、戦略に従った業務執行機能を明確化し、辻本憲三が新たに代表取締役会長CEOとなり経営戦略を担当し、辻本春弘が新たに代表取締役社長COOとなり業務執行を担当するよう経営体制を変更することといたしました。今後は両者がそれぞれの強みを発揮して、役割責任の中で緊密に連携しつつ、柔軟でスピード感のある経営を実現してまいります。

株主の皆さまには、今後とも変わらぬご理解とご支援を賜りますよう、何卒よろしくお願い申しあげます。

代表取締役会長
最高経営責任者(CEO)

辻本憲三

構造改革の進展と成果

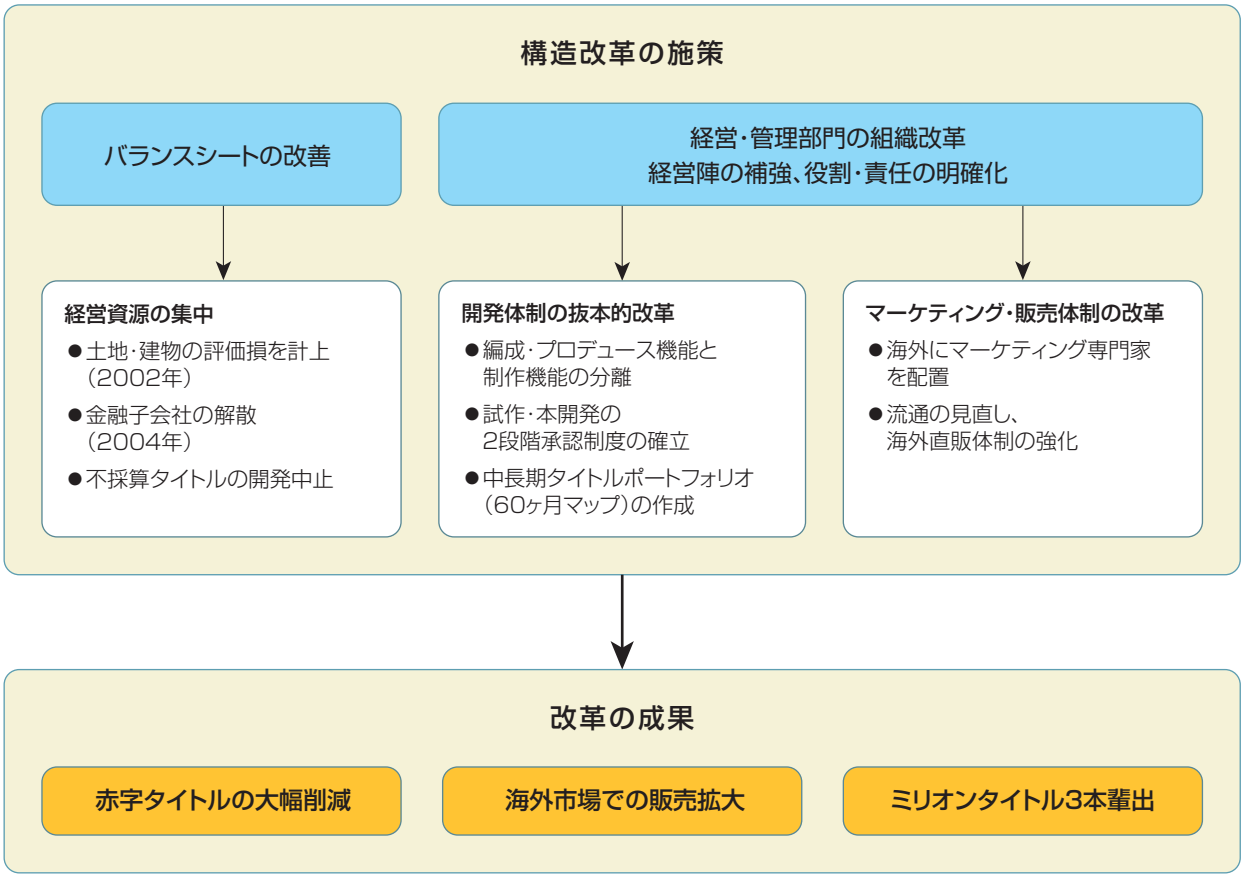
当社は、次世代機向けタイトルの開発費の高騰と海外市場の急成長を見据えて、中長期的な成長を実現するため、「強固な財務基盤の構築」と「開発・営業・マーケティング体制の強化」を主軸とする構造改革を進めてまいりました。

この改革の過程で、土地・建物の評価損を計上するとともに、金融子会社を解散し、バランスシートの改善および経営資源の集中に積極的に取り組みました。また、不採算タイトルの開発中止損を計上するなど、痛みを伴う諸施策を敢行した結果、2002年度、2003年度決算は純損失のやむなきに至りました。

一方で、開発体制の改革を推進いたしました。タイトルの成否に大きな影響を及ぼす対応ハードの選定や、投入地域および時期、予算枠の設定権限を、従来のプロデューサー責任による一元管理から経営決定事項へと変更し、中長期的な開発ラインナップを具体化したタイトルポートフォリオ（60ヶ月マップ）を作成しております。

さらに、海外現地法人の経営改革に取り組みました。今日では、ゲーム市場の約8割を海外が占めており、今後いっそうの成長を目指すには、海外市場でのマーケットシェアの拡大が急務となっています。そこで米国の現地法人において、マネジメント層の刷新、マーケティングプランの緻密化、直販体制への切り替えを推進いたしました。

これらの結果、当期は「赤字タイトルの大幅削減」「海外市場での販売拡大」「ミリオンタイトル3本輩出」といった十分な成功を収め、好調な業績を残すことに成功しました。今後は米国市場での改革の成果を踏まえ、欧州やアジアでも経営改革を進め、収益力のさらなる向上を目指します。



Our Strategy to Growth

カプコンの成長戦略

当期におけるコンシューマ用ゲームソフト事業の好業績は、当社がこれまで進めてきたさまざまな改革の成果にほかなりません。それは、中長期に照準を当てた明確な成長戦略があったからこそ成し得たものです。グローバルな成長のための開発・販売戦略を紹介します。

「MTフレームワーク」開発がもたらす効果

競争力を高める独自の開発環境づくり

当社は、次世代ゲーム機への切り替え時期を睨んで、タイトル開発と同等に重要であるゲーム開発の基礎研究を積極的に進めてまいりました。

次世代ゲーム機は高機能・多機能であるがゆえに、その性能に応じたタイトルを開発するには、膨大な開発人員の投入と、開発期間の長期化が懸念されていました。

一方で、海外メーカーは前世代機において1タイトルを複数のゲーム機に発売するマルチプラットフォーム展開を推進し、効率的に投資コストを回収していました。このマルチプラットフォーム展開の実現に大きな役割を果たしたのが、ミドルウェアと呼ばれる各ハード機のゲーム開発を部分的に共通化するツールセットです。

当社はこのような市場環境や海外メーカーの開発体制を鑑み、次世代機向けのタイトル開発には採算性の高いマルチプラットフォーム展開が必須であると考え、2004年9月から、次世代ゲーム機のXbox 360、PS3®、そしてPC向けのゲーム開発を共通化する開発統合環境「MTフレームワーク」の研究開発に着手しました。

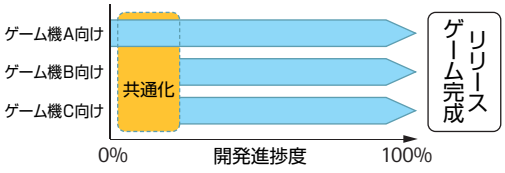
©2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.
©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

タイトル移植を容易にしてコストも削減

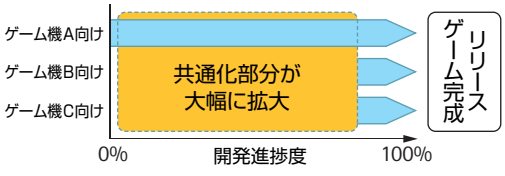
これまでのゲーム開発は、各ハード別、タイトル別にゲームプログラム・ツールを作成していたため、同タイトルの別ハードへの移植においても少なからず追加の開発コストが発生しておりました。しかし「MTフレームワーク」は開発工程の大部分を共通化できるため、移植費用を大幅に削減できるとともに、他社が使用する市販の一般的なミドルウェアよりも効率的な開発が可能となりました。

さらに、「MTフレームワーク」はPC上での開発環境を実現しているため、各ハード専用の開発機材を購入する必要がなく、投資コストを節減できます。また、全ての開発スタッフが同じ環境下で開発を行うため、プログラムの動作チェックや、ゲーム素材の共有が容易になり、その分クオリティの向上に多くの時間を配分できます。これらの利点を兼ね備えた「MTフレームワーク」を開発したことで、当社は世界でも有数の先進的な開発環境を整備することができました。そしてすでに「バイオハザード5」や「デビル メイ クライ4」といった基幹タイトルのマルチプラットフォーム展開を実現しております。これから本格的な普及を迎える次世代機市場において、マルチプラットフォーム展開をさらに推進し、いっそうの成長を遂げるための優れた基盤技術を確立できたと自負しております。

一般的なタイトル移植モデル



当社フレームワークを用いたタイトル移植モデル



海外市場におけるゲーム事業の強化

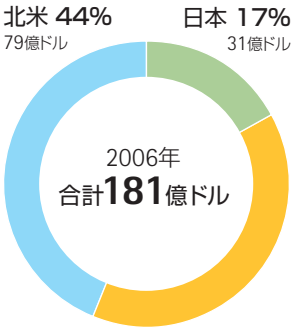
米国現地法人の経営改革に取り組みました

当社は海外での成長を経営の重要課題と認識し、各種の施策を講じてきました。その結果、当期に良好な業績を収めることができたのは先述の通りです。

ゲーム市場は日本が中心、という認識は今や過去のものとなっております。現在のゲーム市場の約8割は海外マーケットが占めており、国内市場は少子化と中古市場の影響もあり、全体として成長がやや鈍化しています。圧倒的なユーザー数を抱えるようになった海外市場において、日本メーカーはごく一部のトップタイトルがヒットするだけで、十分に収益の得られない状況が続いています。

当社はグループ全体の構造改革を推進する中で、この急成長する海外マーケットでのシェアを拡大して中長期的な経営の安定化を図るべく、国内偏重だった事業体質を転換し、海外市場の比重アップを目指しました。この経営意思のもとに、2005年から海外子会社の抜本的な経営改革に着手いたしました。まずは米国で、ゲーム業界の経験豊富なマネジメントを招聘し、これと綿密に連携することで、本社の意図する改革の方向性を貫徹し、改革に向けた組織体制の刷新を行いました。

ゲームソフト市場規模



*出典：IDG

現地主導により直販体制への転換を進めました

本社・米国子会社間の連携の素地ができた後は、現地マネジメントに権限を付与して各所の改革を推進いたしました。営業活動は代理店経由の販売体制から、大手小売企業を中心に直販体制への切り替えを進めた結果、北米市場での直販売上比率は約7割を占めるに至っております。これによって代理店への支払手数料を削減するとともに、小売店から販売データの提供を受けることができ、営業プロセスの改善につながりました。また、在庫水準もデータ統計的手法を用いて管理し、余剰・欠品ともに注意深く排して適正化しました。

さらに、タイトルのプロモーションも、従来の「発売直前にテレビCMを大々的に行う」手法から、「Webを中心に長期にわたりニュースを提供する」手法に切り替えました。この結果、ユーザーのタイトル認知度を常に高く保つことに成功し、発売までに十分な期待感を醸成することができました。

海外テイストのミリオンセラーが誕生しました

海外市場のデータは本社の開発現場にも届けられます。当社は、従来から「バイオハザード」や「デビル メイ クライ」といった海外向けタイトルの開発力で優位性を発揮しておりましたが、現地子会社との間で密接に情報交換することで、海外ユーザーに好まれるテイストを的確に盛り込んだタイトル開発を行うことが可能になりました。これら各種の改革の結果、「デッドライジング」や「ロスト プラネット」がそれぞれ海外を中心に100万本のセールスを達成し、当社は次世代機市場、さらには海外市場において、いち早く成功を収めることができたのです。

今後は、米国と同様の経営改革を欧州の現地法人においても計画中です。現地市場の事情を考慮しながら、できるだけ早い時期に適切な施策を講じてまいります。

Xbox 360「ロスト プラネット」

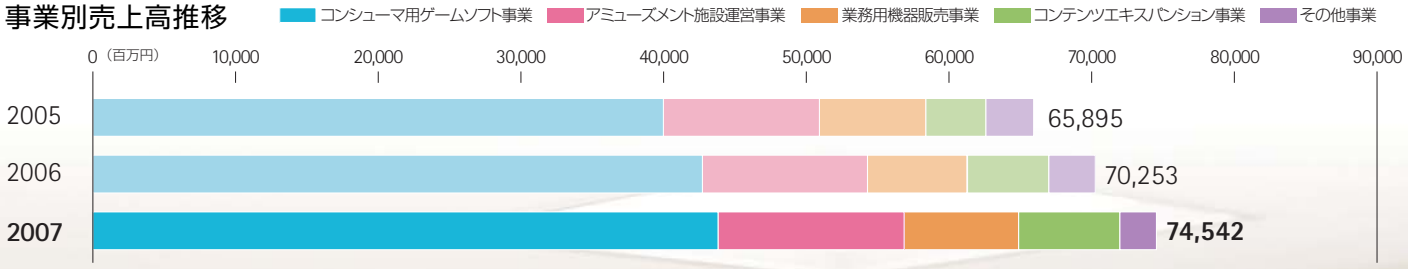
Xbox 360「デッドライジング」

Character Wayne by © Lee Byung Hun／FANTOM CO., LTD.
©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

高採算のビジネス展開によって大幅な増益を達成。ワンコンテンツ・マルチユース戦略で業績拡大を続けます。

**当社は当期、コアビジネスであるコンシューマ用ゲームソフト事業で、
海外市場の拡大と新ハードへの移行に対応した開発・販売戦略によって大きな成功を収めました。
他の4事業においても、ワンコンテンツ・マルチユース戦略が奏功し、成長路線をひた走る基盤が整っています。
ここでは当社を取り巻く市場概況と、それを踏まえた業績概況、次期の見通しについて、業務執行の責任者であるCOOがご説明します。**

事業別売上高推移

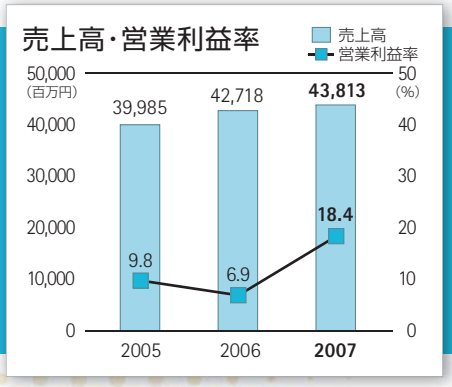


（3月31日に終了した各事業年度）

代表取締役社長
最高執行責任者（COO）
辻本　春弘

コンシューマ用ゲームソフト事業

家庭用ゲームソフトの開発・販売を行っています。当社売上の約60%を占める中核事業であり、経営資源を集中させ、多様なユーザーニーズに対応する高度なゲーム開発力を保持しています。アクションゲームやアドベンチャーゲームを得意とし、創造性あふれる多くのミリオンタイトルを生み出しています。



(3月31日に終了した各事業年度)

市場の動向

次世代機が出揃って拡大するゲーム市場。急成長する海外市場でのシェア獲得が成長戦略の最重要課題。

2005年にXbox 360、そして2006年にPS3®とWiiが発売され、既に発売済みの携帯型ゲーム機ニンテンドーDS(以下、NDS)、プレイステーション・ポータブル(以下、PSP)を合わせて次世代機が出揃い、2006年のゲーム市場は181億ドル(前年比11%増)と、新たな成長ステージを迎えました。なかでもNDSとWiiは手軽に遊べるゲームラインナップを武器にして、ライトユーザー層や女性・高齢者といったこれまでの非ゲームユーザー層を取り込むことに成功し、社会現象ともいえる需要を喚起して普及を加速させました。

海外市場においては、日本市場同様にNDSとWiiが順調に普及する一方で、Xbox 360が高性能なハードウェアの性能を活かし、高精細画像・オンライン対戦というゲームスタイルを打ち出し、すでに確固たる地位を築きつつあります。

世界のゲームソフト市場を概観しますと、主要市場の日本・米国・欧州で、それぞれ2:5:3の比率となっています。

ゲーム産業が日本のお家芸だったのはもはや過去の話となり、コアユーザーの増加、新規ゲームユーザー層の勃興、ゲーム文化の浸透など、さまざまな要因が重なって海外市場が急速な成長を遂げ、現在では米国79億ドル(前年比13%増)、欧州71億ドル(前年比8%増)とマーケットの主戦場になっております(図表1参照)。

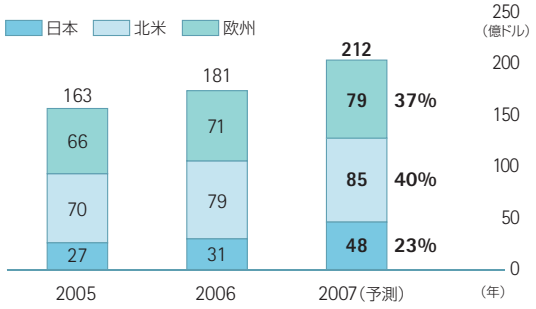
当社の各市場でのマーケットシェアは、日本5.0%(前年比1.1%減)、北米2.0%(前年比0.2%減)、欧州1.6%(前年比0.6%減)と他社の攻勢もあり減少いたしました。

また、日本のソフトメーカーは日本市場では上位を独占しておりますが、欧米市場ではあまり上位にランクインしておりません(図表2参照)。これは各市場で好まれるゲームのテイストやジャンルが異なることが大きく影響しているためであり、海外市場で成功することは容易ではありません。

海外市場がさらに成長すると予想される中、日本のソフトメーカーにとっては、いかに海外で通用するソフトを開発するかが戦略上の重要課題となっています。

今後の市場見通しとしましては、次世代ゲーム機が出揃ったことによって市場は活性化し、2007年のゲームソフト市場は212億ドルに増加すると見込んでおります。加えて、今後3年間はハードの普及台数の増加にともない、ソフト販売本数も増加するため、ソフトメーカーにとって業績向上の好機であると思われます。

図表1. ゲームソフト市場規模推移



*出典:IDG

Xbox 360「ロスト プラネット」

PSP「モンスターハンターポータブル 2nd」

PS3®「デビル メイ クライ4」

Wii「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」

当期の概況

国内外でミリオンセラー3タイトルを輩出。これまでの経営改革が実を結び業績向上に大きく貢献。

当事業における当社の強みは、大きく3つに分けられます。第一に、コンテンツの水平展開の鍵となるミリオンタイトルや人気キャラクターなど、グローバルで通用する知的財産を多数保有していることです。第二に、他社のライセンスに依存しないオリジナルコンテンツを生み出す高い開発力を有し、かつXbox 360、PS3®、PCの3機種において開発を共通化する開発統合環境「MTフレームワーク」を構築した高い技術力を有していることです。そして第三に、市場の大半を占める海外市場において、タイトルの市場特性や商習慣を十分に理解した現地販売体制を組織していることです。

特に三番目の強みは2005年来の北米での改革により当期に実現することができました。北米経営改革では業界出身マネジメントの招聘や、直販体制の確立、Web中心のPR手法の導入、さらに開発陣への海外マーケット情報の還流プロセスの整備などを進めました。これらの施策により、北米地域の営業利益率は1.5%から9.3%へ大きく改善しました。

これらに加えて、2002年からの開発体制の改革において、タイトル開発の2段階承認制度の実施および定点チェックの厳格化によって、不採算タイトルが大幅に減少しました。また、タイトルの発売時期・対応機種・投入地域の決定権限を開発側からマネジメント側に移管することで、中長期視点に立って60ヵ月タイトルマップを作成し、毎期安定的に主力フランチャイズを投入できる開発ラインを編成しました。

当期におきましては、海外ユーザーの嗜好を反映させたXbox 360向け新作ソフトの「デッドライジング」が122万本、「ロスト プラネット」が137万本と、いずれも欧米を中心に100万本を超える大ヒットを放ち、これまで推進してきた海外子会社の改革が実を結びました。また、ファンの要望を昇華させた「モンスターハンターポータブル 2nd」(PSP用)も122万本と国内でミリオンセラーを達成し、業績を牽引いたしました。

さらに、2007年に生誕20周年を迎える「ロックマン」シリーズ最新作の「流星のロックマン」(NDS用)3バージョンが安定した人気に支えられ順調に63万本と販売を伸ばしたほか、女性ファンを獲得した「戦国BASARA2」(PS2用)や輸入タイトルの「グランド・セフト・オート・サン

図表2. 各地域でのマーケットシェア(2006年)

日本市場

メーカー	販売金額(百万円)	シェア(%)
1. 任天堂	97,882	26.90
2. スクウェア・エニックス	49,755	13.67
3. バンダイナムコゲームズ	42,769	11.75
4. コナミ	27,771	7.63
5. ポケモン	26,296	7.23
6. セガ	22,157	6.09
7. カプコン	**18,275**	**5.02**
8. SCE	13,869	3.81
9. コーエー	9,634	2.65
10. バンプレスト	5,408	1.49
その他	50,076	13.76
合　計	**363,892**	100.00

*出典:エンターブレイン

北米市場

メーカー	販売金額(千ドル)	シェア(%)
1. エレクトロニックアーツ	1,353,425	20.95
2. 任天堂	760,583	11.77
3. アクティビジョン	669,223	10.36
4. THQ	497,344	7.70
5. テイクツー	393,903	6.10
6. UBIソフト	352,253	5.45
7. ソニー	288,270	4.46
8. スクウェア・エニックス	228,823	3.54
⋮	⋮	⋮
15. カプコン	**128,946**	**2.00**
その他	1,788,816	27.67
合　計	**6,461,586**	100.00

*出典:「The NPD Group」

欧州(英国)市場

メーカー	販売金額(千ドル)	シェア(%)
1. エレクトロニックアーツ	412,552	21.10
2. THQ	183,971	9.41
3. 任天堂	173,542	8.88
4. UBIソフト	151,534	7.75
5. ソニー	145,481	7.44
6. テイクツー	120,677	6.17
7. アクティビジョン	118,720	6.07
8. コナミ	85,445	4.37
⋮	⋮	⋮
15. カプコン	**31,190**	**1.60**
その他	531,906	27.21
合　計	**1,955,017**	**100.00**

*出典:「Chart Track/ELSPA」

NDS「逆転裁判4」

Wii「宝島Z バルバロスの秘宝」

アンドレアス」（PS2用）も堅調に推移するとともに、新機軸ソフトの「大神」（PS2用）が健闘いたしました。

この結果、当期は90タイトルを発売し、1,220万本（前期比9.0%減）のソフトを出荷いたしました。そして、売上高は438億13百万円（前期比2.6%増）と増収になり、営業利益につきましても好採算ソフトの寄与や開発費の抑制などによって、80億55百万円（前期比175.2%増）の大幅な増益となり、業績向上に大きく貢献いたしました。

次期の展望

海外市場での一層のシェア拡大に向けマルチプラットフォーム対応および欧州での経営改革を推進。

次期の事業展開といたしましては、普及が加速する据置型・携帯型両次世代市場での確固たる地位の確立と、順調に市場成長を続ける海外市場での一層のシェア拡大を目指してまいります。

そのため、マルチプラットフォーム対応を推進し、販売数量を最大化してまいります。次期は期待タイトル「デビルメイ クライ4」を、「MTフレームワーク」の活用によってXbox 360、PS3®、PCで発売するのを皮切りに、今後主要フランチャイズについてもマルチプラットフォーム対応を実現してまいります。これにより、移植開発費を削減しながら、各ハードウェアの普及率が地域ごとに大きく異なる現在のゲーム市場のリスクを最小化することができます。

一方、北米経営改革での成功に続き、次期は欧州地域の改革を推進してまいります。北米と同様に直販率の向上と、販売代理店の選別、北米との共同プロモーション展開などの改善策を講じ、事業効率を改善してまいります。

また、海外市場でのシェアの向上を図るため、海外開発会社と連携し、海外向けタイトルの開発も推進してまいります。

加えて、オンライン事業を今後の収益の柱の一つにすべく、昨年ドワンゴグループと共同で子会社ダレットを設立し、2007年7月より「モンスターハンター フロンティア」をサービス開始するなど本格的にスタートしております。

以上の施策により、次期は74タイトルを発売し、1,200万本のソフトを出荷して、売上高412億円、営業利益65億円を見込んでおります。

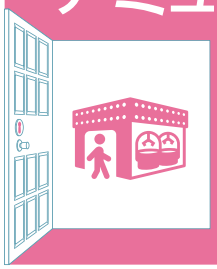
Topics 過去最高の3本のミリオンセールスを達成

当期におきましては、Xbox 360向け「ロスト プラネット」や「デッドライジング」、PSP向け「モンスターハンターポータブル 2nd」が100万本を超えるセールスを達成し、業績を牽引しました。

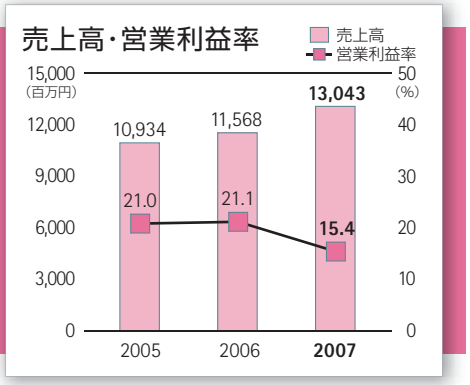
この成功が持つ意味は少なくありません。Xbox 360向けの2作は、一般的にリスクが高いといわれる完全新作タイトルであること、また当社がこれまで手がけていなかったジャンルのゲームであること、さらには、その売上の90%が海外での販売であることなどがポイントです。また「モンスターハンターポータブル 2nd」は、前作が国内営業の積極的な販促活動により異例のロングランとなり、本作に好影響を与えたこと、またPSP向けとしては初のミリオンヒットとなり、ハードの販売数を牽引したことなどが挙げられます。

すべては当社が2002年より推進してきた構造改革が結実したことを示しており、当社の潜在的な強みが相乗的に発揮できた結果であると自負しております。今後も当社は、世界最高峰の開発環境を駆使しながら、多彩なオリジナルコンテンツを創出し、世界中のファンにお届けしてまいります。

アミューズメント施設運営事業



国内でアミューズメント施設を運営しています。主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントなどの集客展開により、女性層やファミリー層を取り込むとともに、スクラップ&ビルドの徹底による効率的な店舗運営を実践しています。また、最近ではロードサイド型店舗の出店を加速し、更なる事業拡大を図っています。



(3月31日に終了した各事業年度)

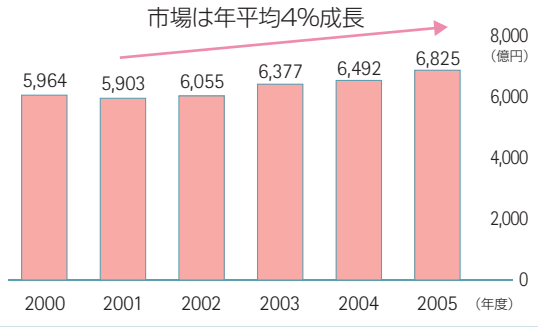
市場の動向

小規模店舗が撤退する一方でショッピングセンター内の大型店舗が台頭し、市場は 4 年連続の成長。今後も大型店舗の増加により安定した成長を見込む。

国内のアミューズメント施設市場は、子供用カードゲーム機のヒットなどによって、6,825億円(前年比5.1%増)となり、2001年度以降、安定的に年平均4%程度の成長を続けております(図表3参照)。一方、市場全体の店舗数は23,902店舗(前年比4.6%減)と6年連続の減少となっております。また設置機器台数別に店舗の内訳を分析しますと、設置台数50台以下の小型店舗は14,389店舗(前年比8.8%減)と大幅に減少している反面、51台以上の中・大型店は9,513店舗(前年比2.7%増)と着実に増加しております(図表4参照)。これは、繁華街などでのビデオゲームを中心とした小型店舗が、高性能な家庭用ゲーム機の普及にともない優位性が低下し、採算悪化による撤退が続いている一方で、ショッピングセンター(以下、SC)内の大型店舗が新たに台頭してきたものです。SC型店舗はSC本体への来店客を効率よく自社店舗に集客できるうえ、大型店舗による効率的な展開が見込まれるために、近年増加しております。

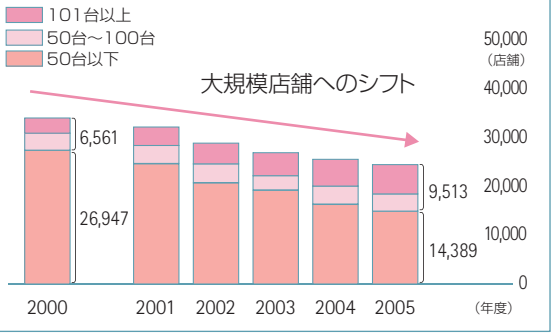
今後の見通しとしましては、まちづくり三法(改正都市計画法)による郊外大型店舗の規制法案が施行されるため、大型SCの新規開拓に不透明感があります。しかしながら、その影響は軽微であると予想しており、今後も安定的な収益が見込まれるSC型店舗への出店競争によって市場は成長するものと思われます。

図表3. アミューズメント施設市場推移



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

図表4. 店舗数推移(設置機器台数別)



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

図表5. アミューズメント施設事業売上高(2007年3月期)

メーカー	売上高(百万円)	シェア率(%)	営業利益(百万円)	営業利益率(%)	前年売上比(%)
カプコン	**13,043**	**4.9**	**2,009**	**15.4**	**112.8**
イオンファンタジー	43,502	16.4	4,646	10.7	126.2
アドアーズ	16,869	6.4	1,713	10.2	105.2
バンダイナムコ	87,862	33.1	4,004	4.6	111.5
セガサミー	103,850	39.2	132	0.1	97.7
主要5社合計	265,126	100.0	–	–	–

*出典:各社最新決算短信および補足資料(イオンファンタジーは2007年2月期決算)

プラサカプコン石巻店

プラサカプコン佐賀店

プラサカプコン入間店

当期の概況

積極的な出店戦略により増収となるものの、出店費用の増大などにより減益。顧客志向のサービスで来場者数は増加。

当事業における当社の強みは、現在主流のSC型・大型店舗への出店に早くから集中するとともに、投資効率重視の徹底したスクラップ&ビルドにより、同業他社に比べて高採算の事業を展開している点にあります（図表5参照）。

当期におきましては、既存店舗の改装やファン感謝イベントの開催、サービスデーの実施など、顧客志向で地域密着型のハートフルな集客展開によって安定したコアユーザーの獲得や女性・ファミリー層の取り込みによる客層の拡大に努めた結果、来場者は増加しました。しかし客単価の落ち込みなどによって既存店の売上高が前年対比96%と軟調に推移いたしました。

新規出店としては、「地域一番店」を基本戦略に首都圏の千葉県に3店舗と埼玉県・佐賀県・宮城県に新店舗をそれぞれ開設し、積極的なオペレーションで事業の拡大を図るとともに、低採算店3店舗を閉鎖するなど、スクラップ&ビルドによる施設展開をしてまいりました。これにより、当社施設は33店舗（2007年3月現在）となっております。

この結果、売上高は130億43百万円（前期比12.8%増）と増収になりましたが、営業利益は出店費用の増大などにより20億9百万円（前期比17.6%減）と減益となりました。

次期の展望

大型店舗への旺盛な引き合いを背景に新規出店ペースを加速。

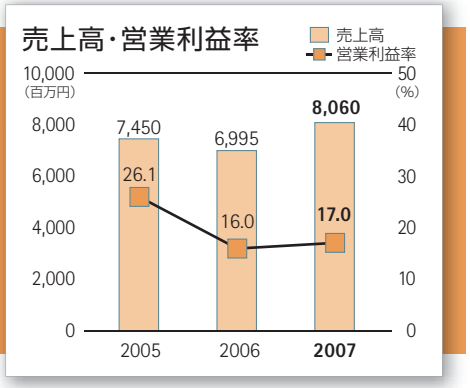
次期の事業展開といたしましては、市場が安定的に成長していることに加えて、当社の得意とする大型店舗への引き合いが強いことを背景に、一層の事業拡大を図るべく新規出店のペースを速めてまいります。出店形態としては、先述のとおりSC型は同業他社との出店競合が激しいことに加え、改正都市計画法にて郊外型の大型商業施設出店が規制されるために、今後の出店機会に若干不透明感がありますが、長年のSC大型店舗の運営実績をもとに安定的な出店数の確保に努めてまいります。一方で、SC型に準じた大型・業態複合型でのロードサイド型店舗の開発を精力的に進め、収益の拡大につなげてまいります。

なお、次期は8店舗を出店、3店舗を閉鎖し、合計38店舗となる予定です。

以上の施策により、次期の業績は売上高158億円、営業利益24億円を見込んでおります。

業務用機器販売事業

国内で業務用ゲーム機器の開発、製造および販売を行っています。市場ニーズの高いプライズ(景品獲得)ゲームやメダルゲーム、子供用カードゲーム機の開発に注力するとともに、安定したコアユーザーを獲得できるビデオゲームにもソフトを供給しています。



(3月31日に終了した各事業年度)

市場の動向

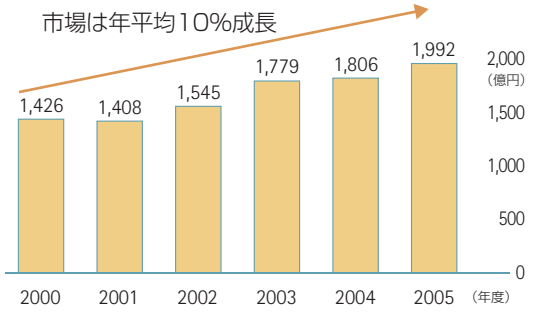
大型メダルゲーム機の充実により国内市場が4年連続で拡大。今後もプライズ・メダル両ゲーム機の安定的人気が継続し、市場は拡大。

業務用ゲーム機器の製品販売市場は国内向け1,886億円(前年比12.5%増)、海外向け106億円(前年比17.5%減)、合計1,992億円(前年比10.3%増)となりました(図表6参照)。

国内市場は、4年連続で拡大し、安定成長を果たしているものの、海外向け市場は縮小の一途をたどっております。

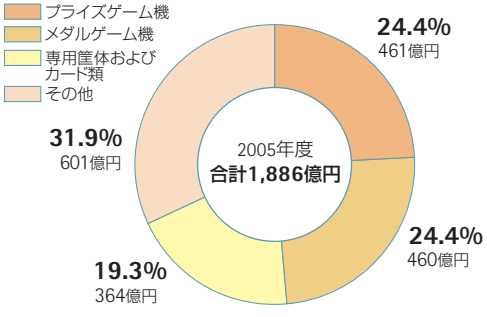
ジャンル別の動向につきましては、例年に引き続き市場の50%はプライズ(景品獲得)ゲーム機およびメダルゲーム機で占めております(図表7参照)。プライズゲーム機は各店舗で普及が一巡し、かつ入れ替えを促進するような新機種が登場しなかったため、461億円(前年比5.7%減)となりました。メダルゲーム機では、大型の新作メダルゲーム機が相次いで発売され、店舗の大型化と相俟って売上が伸び、460億円(前年比24.3%増)となりました。一方、ネットワーク・オンライン対応のサテライト型マスビデオ等の専用筐体および子供用カードゲーム機などに使用されるカード類の販売高は、合わせて364億円(前年比16%増)と市場の約20%を安定的に確保するに至り、新たなジャンルとして定着しました。

図表6. 業務用機器市場推移



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

図表7. 種類別販売高



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

ビデオゲーム機「戦国BASARA X(クロス)」

カードゲーム機
「ワンタメ
ミュージックチャンネル」

©2006カプコン・タカラトミー

メダルゲーム機
「ドンキーコング
バナナキングダム」

©2004 Nintendo
DONKEY KONG JUNGLE BEATは任天堂の商標です。
©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

今後の見通しとしましては、プライズゲーム機およびメダルゲーム機は引き続き市場の半数近くを占めるジャンルとして安定的に推移することに加え、ビデオゲーム機や大型カードゲーム機なども基板・ソフトの入れ替えが進むことによって、今後も市場拡大が続くと思われます。

当期の概況

自社運営施設を持つ強みを発揮して新たなヒット機種を開発し、増収増益を達成。

当事業における当社の強みは、市場の約50%を占めるプライズゲーム機やメダルゲーム機を中心に開発し、事業を着実に成長させている点にあります。

業務用ゲーム機器市場は旧来、ビデオゲーム機ジャンルの構成比が高く、当社も大ヒットタイトル「ストリートファイター」を中心として大きな収益を上げてまいりました。しかし2001年度以降、家庭用ゲーム機の性能が飛躍的に向上したことによって、ビデオゲーム機の優位性が弱くなりユーザー離れが起きた結果、同ジャンルの市場構成比が減少し続けております。これを受けて当社では、SC型店舗で訴求力を発揮できるプライズゲーム機やメダルゲーム機のラインナップを強化し、そして近年新たに市場を形成してきた子供用カードゲーム機へとジャンルを拡充してまいりました。

また、当社は自社運営のアミューズメント施設を多数保有しているため、他社人気機種の市場評価をいち早く把握してフィードバックを受けることができます。加えて、当社新作機は直営店に試験導入し、ユーザーと店舗店員双方の意見を集約することで、よりクオリティの高い人気ゲーム機を開発することが可能となっています。

当期におきましては、ビデオゲーム機「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ」が根強い人気を反映して、販売拡大の牽引役を果たしました。また、低年齢層市場の開拓を図るため、株式会社タカラトミーとのコラボレーションによって女児をターゲットに投入した子供用カードゲーム機「ワンタメ ミュージックチャンネル」も堅調に推移いたしました。一方、メダルゲーム機「ドンキーコング バナナキングダム」も底堅い出荷を示しました。

この結果、売上高は80億60百万円(前期比15.2%増)となり、営業利益につきましても13億69百万円(前期比22.7%増)と増益となりました。

次期の展望

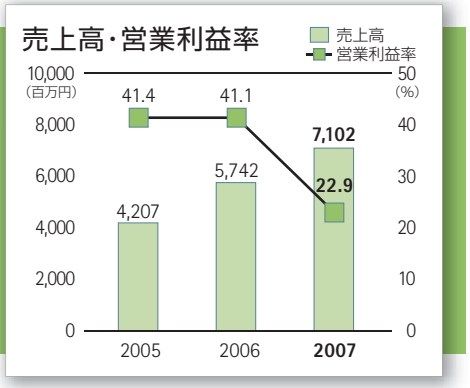
事業基盤の再構築を進め家庭用ゲーム機との連動および品質管理を強化。

次期の事業展開としましては、プライズゲーム機・メダルゲーム機を安定的に投入するとともに、家庭用ゲーム機とも連動したビデオゲーム機向けタイトルを投入してまいります。また、人気ジャンルへの開発体制のシフトにより順調に事業成長するなど一定の成功は収めているものの、今後、業界でのシェアをさらに拡大するには、事業基盤の再構築が必要であると認識しています。そのため現在、業務用機器開発専門の品質管理部門の設置、開発本部の下に業務用と家庭用ゲーム開発部門の併置、機器開発スケジュールの見直しなど、各種の改革を進めております。一時的な費用の発生は予想されるものの、これらの改善策を講じ、事業の基礎力を強化し、一層の事業成長を図ってまいります。

以上の施策により、次期の業績は、売上高92億円、営業利益15億円を見込んでおります。

コンテンツエキスパンション事業

パチンコ・パチスロ向け液晶表示基板およびソフトの開発、製造並びに販売に加えて、携帯電話用コンテンツの開発・配信を行っています。家庭用ゲームソフトや業務用機器開発で構築してきたノウハウおよび当社コンテンツを多面的に活用することで、新たな収益の確保を図っています。



(3月31日に終了した各事業年度)

市場の動向

パチンコ・パチスロ市場は旧基準機の入れ替え需要により堅調に推移する見通し。モバイルコンテンツ市場は高性能携帯電話の普及による市場変化が進行。

当事業は、遊技機の液晶表示基板の開発・製造・販売事業、および携帯電話向けコンテンツの開発・配信事業の2つによって構成されております。

まず、パチンコ・パチスロ市場ですが、市場規模は約30兆円と、アミューズメント・レジャー市場ではトップ市場となっていますが、近年は市況が後退傾向にあることが指摘されております。

その原因とされるのは、2004年7月に施行された「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」(以下、風適法施行規則)の改正です。同規則の改正によって、パチスロ機は従来よりも射幸性が規制されることにともない、演出面などエンターテインメント性を重視する傾向が強まりました。また、パチンコ機は規制緩和により、開発の自由度が増したため、新規性のある製品開発が可能となりました。しかしながら、これら多様なパチンコ・パチスロ機の供給にもかかわらず、幅広い支持は獲得できず、ユーザー数の減少傾向が続いております。

今後の見通しとしましては、パチンコ・パチスロ市場は厳しい経営環境が続くものの、パチスロ機においては、旧基準機種が2006年度に設置期限を迎えることで入替需要が発生すると予想されます(図表8参照)。また、風適法施行規則に対応したパチンコ機の需要も引き続き堅調に推移するものと思われます。

次に、モバイルコンテンツ市場ですが、これまで日本および韓国などが高性能端末の市場を形成して安定的な市場成長を遂げ、現在はほぼ成熟期を迎えつつある一方で、中国や北米市場は高性能端末の普及が進んでいなかったために、市場は揺籃期にありました。しかしながら、近年、高性能端末の価格低下にともない、今後モバイルコンテンツ市場はグローバルで大きく拡大していくと予想しております(図表9参照)。特に米国においては、携帯電話加入者数が日本の約2倍と、高性能端末の普及によって今後急速な市場が成長すると見込まれ、北米および日本のモバイル市場で成功を収めることが、グローバル市場での成功につながると当社では考えております。

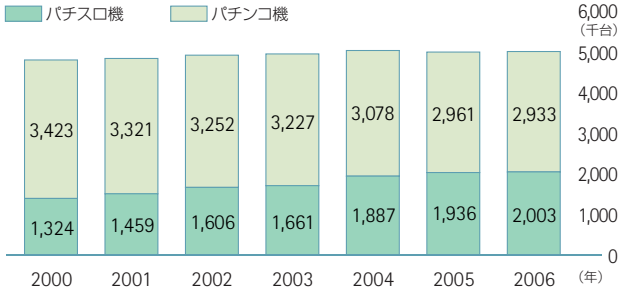
当期の概況

パチンコ・パチスロ事業は、液晶表示基板の販売が順調に伸長。モバイルコンテンツ事業は、海外開発会社買収により業績を牽引。

当事業における当社の強みは、当社保有の豊富な知的財産(コンテンツ)を多面的に活用することで、高い収益性を確保できる点にあります。

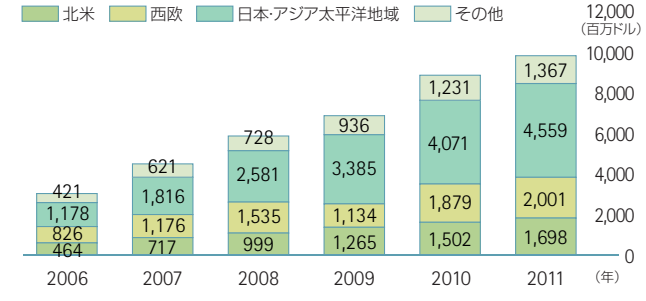
パチンコ・パチスロ事業においては、家庭用・業務用ゲーム開発で培った高精細な画像処理技術などの開発力を駆

図表8. 遊技機市場の推移



*出典:警察庁調べ

図表9. 携帯電話向けゲーム市場の推移(推定)



*出典:Gartner Dataquest(April 2007)

モバイルゲーム「逆転裁判2」

パチスロ機
「デビル メイ クライ3」

©CAPCOM CO., LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED.
/ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS
©Sammy ©RODEO

使し、自社および他社コンテンツを活用した魅力ある遊技機向けソフトウェアを開発するとともに、遊技機用液晶表示基板を供給しております。当期は、遊技機向けの液晶表示基板の販売が順調に伸長したことに加え、画像表示ソフトプログラムの受託開発も計画通りに進捗したことが、業績向上に寄与いたしました。

一方、モバイルコンテンツ事業においては、国内外で人気のゲームを携帯電話向けコンテンツとして配信しております。家庭用ゲームソフトで培ったノウハウおよび既存のプロパティを有効に活用し、着実な成長を遂げております。また、今後大きな伸びが期待できる北米市場で成功するにはゲームの現地開発化およびキャリアへの直接配信が必要と判断し、カナダのモバイルコンテンツ開発会社を買収しました。これをロサンゼルスのモバイル事業拠点と統合してモバイルコンテンツの開発・配信子会社「CAPCOM INTERACTIVE, INC.」を設立し、積極的な事業展開を開始いたしました。当期は、国内では「逆転裁判」シリーズをはじめ家庭用ゲームで人気を博したタイトルが堅調に推移しました。また、海外では、「Who Wants To Be A Millionaire」などライトユーザーに人気のカジュアルゲームを多数投入したことが売上を牽引し、北米のランキングはわずか1年で62位から9位と大躍進を果たしました。しかしながら、前述の開発会社買収にともなう費用および海外拠点の立ち上げ費用が大きく計上されたために、収益を圧迫いたしました。

以上の結果、売上高は71億2百万円(前期比23.7%増)となり、営業利益につきましては16億24百万円(前期比31.2%減)となりました。

次期の展望

遊技機向けは大手メーカーとの連携体制を強化し、コア事業化を目指す。モバイルコンテンツ事業は、国内外の拠点からコンテンツ展開し、シェアの向上を図る。

次期の事業展開といたしましては、パチンコ・パチスロ事業は、風適法施行規則等の改正によってエンターテインメント性のある遊技機の需要が高まっていることを背景に、大手メーカーとの広範な連携体制を強化し、RODEO社製パチスロ機「デビル メイ クライ3」をはじめ、自社および他社コンテンツを活用した演出効果の高いソフト受託開発と自社製液晶表示基板の合計5タイトルの拡販に注力してまいります。

また、モバイルコンテンツ事業は、海外において、従来のタイトルに加えてカジュアルゲームを中心としたラインナップを充実させ、本格的な事業展開を進めてまいります。加えて、これまでに構築したノウハウをもとに、普及が進む次世代携帯電話に対応したハイクオリティのコンテンツや当社の人気シリーズタイトル、カジュアルゲームなどを多数取り揃えることによって、国内外のコアユーザーおよびライトユーザー層の確保に努め、収益の拡大を図ります。

以上の施策により、次期の業績は売上高90億円、営業利益25億円を見込んでおります。

Topics カナダのモバイルコンテンツ開発会社を買収し、北米での事業展開を加速

当社は2006年度に、カナダのモバイルコンテンツ開発会社であるコズミック・インフィニティー社を買収いたしました。当社はこれまでM&Aに慎重な姿勢をとっておりましたが、本件においてはむしろ積極的に案件の締結を進めました。

その理由は、まず第一に、同社が北米市場で携帯キャリアと直接取引ができる優先的な地位にあったこと、第二に、北米市場で人気のあるライトユーザー向けコンテンツを保有していたこと、そして第三に、多機種への効率的な移植技術を有していたことです。

当社が今後、北米市場でモバイルコンテンツ事業の早期立ち上げを実現するには、人気のカジュアルコンテンツと将来的な収益性が見込める同社のM&Aが、最善策であったと考えております。今後は同社を吸収したCAPCOM INTERACTIVE, INC.を事業拠点として、北米でのモバイルコンテンツ事業の展開を加速させてまいります。

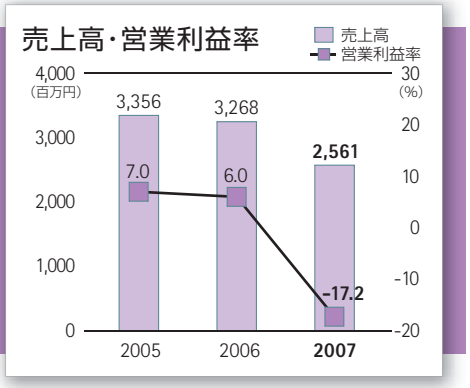
北米のモバイルコンテンツ
開発スタッフ

「Who Wants
To Be A Millionaire」

©Valleycrest Productions Ltd. 2006

その他事業

当社のゲームキャラクターを活用し、ライセンスビジネスや出版事業などを展開しています。ゲーム攻略本や小説・コミックの出版、テレビアニメ化、映画化などを通じて、キャラクターの知名度向上とゲームソフトの販売拡大につなげる相乗展開を推進しています。



(3月31日に終了した各事業年度)

当期の概況

新作テレビアニメが新規顧客を開拓。出版事業はゲーム攻略本市場の縮小に伴い、在庫評価損を計上。

当事業における当社の強みは、当社保有の豊富な知的財産(コンテンツ)を多面的に活用することによって、コンシューマ用ゲームソフト事業との高い相乗効果を得られる点にあります。出版事業では、一層の収益率向上を図るために、ゲーム攻略本やイラスト集、ゲームストーリーを軸とした小説・コミックの企画・出版を手がけております。加えて、ライセンス事業では、自社キャラクターのテレビアニメ化・映画化・商品化などによるライセンス許諾でロイヤリティ収入を確保しております。

当期は、人気のテレビアニメシリーズ「ロックマン」が、家庭用ゲームと連動して新シリーズにリニューアルされて放映が開始され、前作のシリーズからの固定ファンに加え、新たな顧客層を開拓してまいりました。

一方、出版事業においては、近年普及してきたインターネット掲示板上でのゲーム攻略情報の交換が一般化し、攻略本市場が縮小化傾向にあります。このため自社出版分の在庫の適正化を進めたことにより、評価損を計上いたしました。

「戦国BASARA」グッズ

「モンスターハンター」グッズ

以上の結果、売上高は25億61百万円(前期比21.6%減)となり、営業損失につきましては4億39百万円となりました。

次期の展望

ワンコンテンツ・マルチユースを強力に推進。利益体質への復活を図る。

次期の事業展開といたしましては、引き続きワンコンテンツ・マルチユース戦略を強力に推進し、当社の誇るコンテンツを出版事業・ライセンス事業・映像事業・トイ&ホビー事業などに幅広く展開してまいります。とりわけコンシューマ用ゲームソフト事業とのシナジー効果の高い映像事業に注力し、実写版の「ストリートファイター」をジョイントベンチャー方式で制作しております。加えて、「バイオハザード」の3作目が2007年秋に公開、そのほか有力タイトルの映画化・アニメーション化も進めております。また、自社出版事業では、市場縮小にともない、運営体制と商品ラインナップの見直しを進め、利益体質へと復活すべく事業の再構築を進めてまいります。

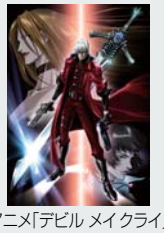
以上の施策により、次期の業績は売上高28億円、営業利益は4億円を見込んでおります。

Topics 収益増大に向けて映像事業への投資を積極化

当社は近年、ワンコンテンツ・マルチユース展開の一環として、映像関連の事業展開に注力し、「バイオハザード」や「ロックマン」をはじめとして、さまざまなタイトルの映画・アニメーションの展開を実現してまいりました。これらの映像コンテンツはそれぞれヒットし、当社タイトルのブランディングに大きく貢献したものの、事業リスクを最小化するために製作には出資しておらず、収益としてはロイヤリティ収入のみにとどまっておりました。

しかし、映像化された当社タイトルが高い人気と実績を示していることに加え、コンシューマ用ゲームソフト事業の一層の成長に伴い、今後も当社コンテンツの映像化の引き合いが多く寄せられることを予想し、投資額を増加して映像事業の拡大を図るべく方針を転換いたしました。

当期はハリウッドのプロダクションと提携して実写版「ストリートファイター」を製作することを発表しており、映画の製作委員会に対して出資を行うなど、積極的な事業展開を推進してまいります。


アニメ「デビル メイ クライ」

映画「バイオハザードⅢ」

©2007 CAPCOM CO., LTD./DMC製作委員会
配給:ソニー・ピクチャーズ・エンターテイメント　2007年11月公開

ゲームに対する社会的理解を促すために
次代を担う子供たちの教育支援活動に取り組んでいます。

ゲームという「遊文化」を正しく理解し、適切に付き合い楽しんでいただくよう働きかけることは、ゲームソフトメーカーである当社の存立にも影響する重要な社会的使命と考えております。
子供たちの会社訪問を受け入れ、教育用図書を発行することで教育支援を行っています。

総合学習の一環として
小中学生の会社訪問を受け入れ。

当社はゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」となることを、経営の基本理念としております。

ゲームソフトは比較的新しい文化であるため、十分な学術的研究を経ていないことから、一般社会ではその文化的側面があまり認識されず、暴力表現などによる悪影響論のみが根強く喧伝されております。一方では、ゲームクリエーターという職種は、「将来なりたい職業」として子供たちに高い人気を誇っているのも事実です。

当社はゲームソフトを制作するメーカーとして、ゲームに対する社会的理解を促すために、学生の教育支援や社会教育を通じ、ゲームとの適切な付き合い方に関する啓蒙活動に取り組んでいます。その一環として、文部科学省の新指導要領「総合的な学習」の意義に賛同し、学生の会社訪問を積極的に受け入れており、これまでに小中学校を中心に65校、314人(2007年7月末現在)の会社訪問を受け入れました。

さらに、当期からは本活動を一層発展させ、より積極的に教育界からの教育連携の要請に応えるべく、2007年6月に、埼玉県内の中学校にて、東京証券取引所および日本証券業協会と共同で学生の「調べ学習」をサポートする出前授業を開催するなど、教育支援活動における新しいプログラムを開始しました。ゲーム開発という仕事の意義、ゲームができるまでの過程を解説し、その社会的な位置づけを理解していただくことで、学生の進路指針の一助となることを目指しております。

出前授業の風景

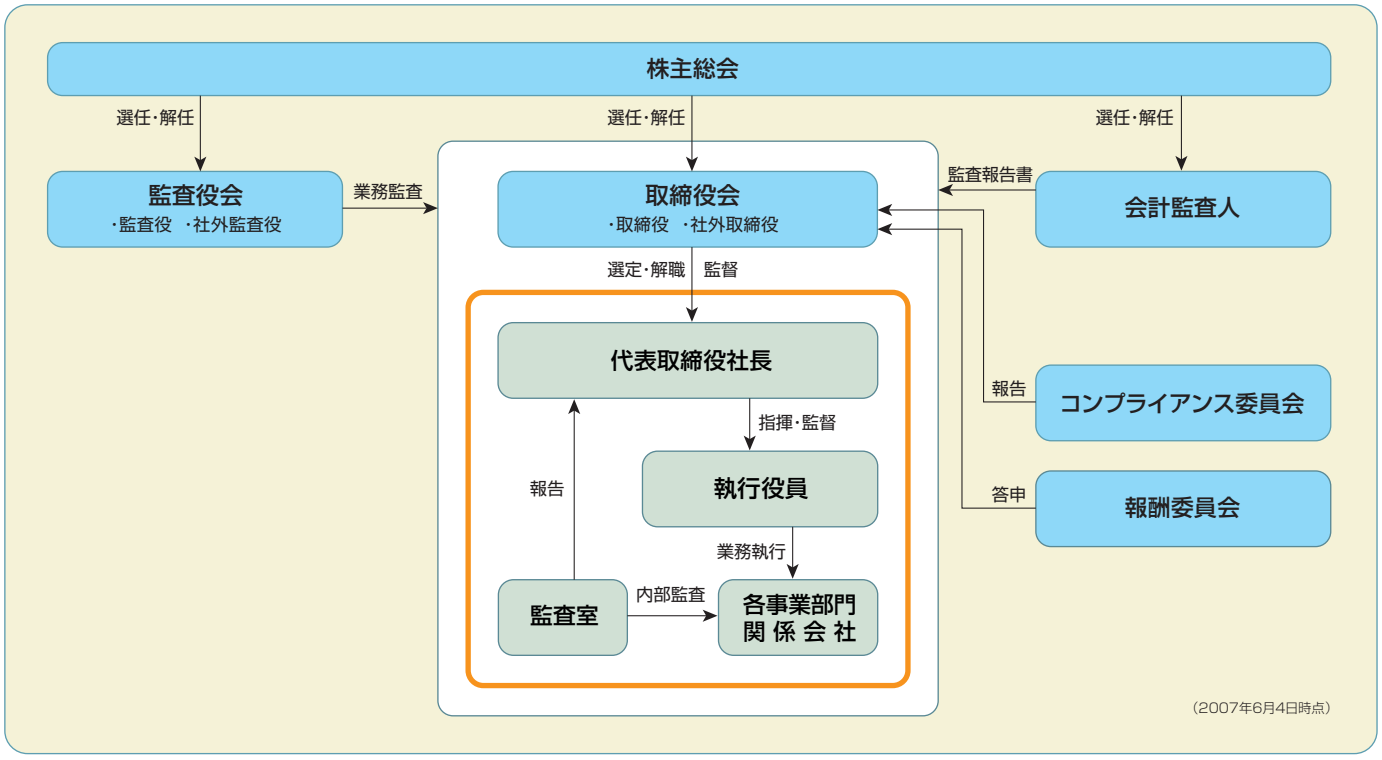
職業学習の様子

学習漫画を発行し、
全国の小学校および図書館へ寄贈。

当社は2007年5月、株式会社学習研究社(学研)と共同で、学習漫画「テレビゲームのひみつ」を発行しました。本書は、会社訪問時に当社が説明しているゲーム業界やゲームの開発過程、ゲームとの適切な付き合い方、クリエーターになるために必要な勉強方法などをふんだんに盛り込んでおり、総合学習にも使用される教育用図書として、社団法人日本PTA全国協議会から推薦を受けております。さらには保護者の方に向けても、子供がゲームと適切に付き合うためのポイントを解説したり、昨今のゲーム脳に関する議論を紹介したりと、ゲームが家庭に普及した現在の状況に配慮した内容となっております。当社は、本書の内容をより多くの人に知ってもらうために、全国24,000校の小学校および2,700ヵ所の公立図書館に無償で提供いたしました。

当社にとって子供たちは主要なユーザーでもあり、次代の産業の担い手でもあります。我々は子供たちへの教育支援活動を通じて、広くゲームへの理解を深め、文化としての成熟度を高めるべく取り組んでまいります。

『学研 まんがでよくわかるシリーズ テレビゲームのひみつ』
ゲームクリエーターの仕事やゲーム制作のプロセスをはじめ、日本のゲーム産業の経済的競争力など、子供たちだけでなく先生や保護者にも参考になる内容をわかりやすく掲載。



3名の社外取締役を配し、経営の透明性・信頼性を高めています。

当社は監査役制度を採用し、3名の社外監査役を含む4名で監査役会を構成しております。監査役会では監査方針の策定等を行い、監査結果について協議するとともに、監査指摘事項を代表取締役社長に提出し、会計監査人との意見交換・情報交換を適宜行っております。また、執行役員制を導入し、経営方針を決定する取締役会と業務執行を担う執行役員を明確に分離することで、迅速な意思決定と機動的な業務執行を図っております。

取締役会は、9名の取締役で構成し、毎月1回、定時取締役会を開催するほか、必要に応じて臨時取締役会を開催しております。9名の取締役のうち3名を社外取締役としており、これら社外取締役からの意見、アドバイス、チェックなどによって、取締役会の透明性・信頼性を向上させ、かつ活性化させながら、経営監視機能の強化を図っております。さらに、社外取締役を委員長とする報酬委員会を設置し、取締役の報酬決定に関する公平性・妥当性を確保しております。

なお、当社では内部監査機関として、業務執行部門から独立した社長直轄の監査室を設置しております。監査室は、業務の遵法性や効率性を担保・検証するため、監査役とも連携しながら、全部門を対象に内部監査を行うとともに、監査結果に基づき被監査部門に対して改善事項の勧告を行うなど、各事業部門において内部統制が有効に機能するよう努めております。

コーポレート・ガバナンスとCSRの基盤としてのコンプライアンスを徹底します。

当社では、企業を取り巻く様々なリスクを管理するため、社外取締役の1人である弁護士を委員長とするコンプライアンス委員会を3ヵ月に1回開催しております。

また、各部署の管理の実施状況を3ヵ月ごとに調査する「コンプライアンス定期チェック」の結果をコンプライアンス委員会を通じて取締役会に報告するとともに、必要に応じて関係者に対して注意喚起・勧告・助言などを行っております。

さらに、内部統制システムの充実に向けて「株式会社カプコンの行動基準」を制定し、企業倫理を社内に浸透させることによって、違法行為・不正の未然防止と適法性の確保に努めております。

なお「個人情報の保護に関する法律」（個人情報保護法）に対しては、「個人情報保護プログラム」を作成するとともに「情報セキュリティ基本方針」や「個人情報保護規程」を制定するなど、必要な対策を講じております。また、プライバシーポリシーを社内外に公表し、周知徹底を図るとともに、個人情報保護のためのシステムが有効に機能するよう啓発活動や社内の意識改革に努めております。

コンプライアンスは、コーポレート・ガバナンスの根幹であるとともに、企業の社会的責任（CSR）を果たしていくうえでの基礎でもあります。したがって今後も、これを全役員・社員に浸透させ、定着させることに努めてまいります。

業務の適正化と効率化のために内部統制システム体制を整備しています。

当社は、取締役の善管注意義務のひとつとして、グループ会社全体の業務を適正かつ効率的に行うため、以下のとおり内部統制システム体制の整備を進めております。

1. 取締役の職務の執行が法令等に適合するための体制の整備

社外取締役(3名)のアドバイスや勧告などにより、取締役会の監督機能を高め、一層の活性化を図るとともに、コンプライアンス委員会の定期的なチェック等を通じて、違法行為の未然防止や適法性の確保に努め、経営監視機能の強化により企業価値を高めております。

2. また、業務の適正を確保するための体制として以下の項目の整備を進めております。

(1)情報の保存および管理体制の整備

取締役会議事録など取締役の職務遂行に係る文書や情報の管理については、「文書管理規程」等によって保存および管理を行っております。

(2)リスク管理体制の整備

危機の未然防止や不測の事態が発生した場合において適正な対応を図るため、「危機管理規程」などにより組織横断的なリスク管理体制の整備を進めております。

(3)効率的な業務執行

当社は、執行役員制を導入しており、経営方針を決定する取締役会と業務執行を行う執行役員を明確に分離することにより、円滑かつ機動的な事業展開を図り、経営効率を高めております。

(4)法令遵守体制の整備

法令を遵守するための行動規範となる「株式会社カプコンの行動規準」を制定するとともに、啓蒙活動の一環として毎週1回イントラネットを通じて「個人情報保護法」に関する調査を行うなど、社内教育やモニタリングなどにより法令違反の未然防止に努めております。

(5)グループ会社全体の管理体制

毎月1回開催の子会社取締役会や「子会社管理規程」などに基づく、親子会社間の緊密な意思疎通や連携により、グループ全体のコンプライアンス体制の整備を推し進め、コーポレート・ガバナンスが機能するよう業務の適正化を図っております。

(6)業務監査体制の整備

監査役は監査方針に基づき取締役や使用人の業務執行の監査を行い、必要に応じて監査指摘事項の提出や是正勧告、助言を行うなど、内部統制が有効に機能するよう努めております。このため、監査役の職務が円滑かつ適正に遂行できるように事実上1名の専従スタッフが補助業務の任に当たっているほか、当該使用人の異動については、監査役の同意を得ております。

IRの基本方針

1. ディスクロージャーの基本方針

当社では、株主や投資家の皆様に適時適切な情報開示および説明責任を十分果たすことは上場企業の責務であり、コーポレート・ガバナンスの観点からも不可欠と考えております。

したがいまして、当社は、(1)責任あるIR体制の確立、(2)充実した情報開示の徹底、(3)適時開示体制の確立、を基本姿勢にIR活動を推進することで、透明性の高い経営を行ってまいります。

2. ディスクロージャーの基準

当社では、証券取引法および東京証券取引所の定める「上場有価証券の発行者の会社情報の適時開示等に関する規則」(以下、適時開示規則)等に則り、適時適切なディスクロージャーを行うようにしております。

また、適時開示規則等に該当しない情報につきましても、投資家の皆様のご要望に応えるべく、可能な限り積極的に開示する方針です。

さらに、ホームページでの情報開示などによって、情報公開の即時性、公平性を目指すとともに、株主の皆様には事業報告書やアニュアルレポート等を通じて営業成績や事業の概況などをお知らせいたします。

3. 沈黙期間

当社は、決算(四半期業績および中間決算を含む、以下同じ。)発表前に決算に関する情報が漏れるのを防ぐため、決算発表日から起算して1ヵ月前までの期間を沈黙期間としています。当該期間は、業績に関する問い合わせへの対応を差し控えております。ただし、当該沈黙期間中に業績予想を大きく乖離する見込みが出てきた場合には、適時開示規則等に沿って、適時適切に情報開示をしてまいります。

4. 当社IR活動の外部評価

適時・適切な情報公開を積極的に推進してきたこれまでの活動が認められ、当社IR活動および各種IRツールを対象として、外部評価機関より様々な表彰を受けております。

当期は、「日経アニュアルリポートアウォード2006」に入賞するとともに、IRホームページに関しては「企業HP総合ランキング2006 最優秀サイト賞」や「インターネットIR2006 優秀企業賞」を受賞しております。

当社は今後も市場への説明責任の重要性を自覚し、投資家の皆様の信頼を得るべく不断の努力を重ね、適時開示体制を実現してまいります。

5. IR活動の体制

代表取締役社長および担当取締役を中心に、5名の専従スタッフが国内外の株主や投資家の皆様へ積極的なIR活動を行っております。

決算等のIR情報に関するご質問は下記までお問い合わせください。

広報・IR室
TEL:06-6920-3623
E-mail:ir@capcom.co.jp
※受付時間:
9:00〜12:00
13:00〜17:30(土日祝除く)

IR担当取締役およびIRスタッフ

社内取締役

阿部 和彦　辻本 春弘　飛澤 宏　辻本 憲三　小田 民雄　初野 純孝

代表取締役会長
最高経営責任者(CEO)

辻本 憲三

1983年6月　(旧)株式会社カプコン代表取締役
1985年7月　当社代表取締役社長
2001年4月　当社最高経営責任者(CEO)(現任)
2007年7月　当社代表取締役会長(現任)

取締役

初野 純孝

1989年12月　当社入社
1993年4月　当社アミューズメント施設事業部長
1999年6月　当社執行役員OP事業部長
2004年7月　当社常務執行役員
2005年4月　当社国内事業管掌
2005年6月　当社取締役
2006年4月　当社取締役、専務執行役員
2007年7月　当社取締役、
OP事業・AM事業兼P&S事業管掌(現任)

取締役常務執行役員
最高財務責任者(CFO)

阿部 和彦

1987年4月　株式会社三菱銀行
(現 株式会社三菱東京UFJ銀行)入行
1994年7月　同行ニューヨーク支店長代理
2000年11月　株式会社光通信執行役員
2002年1月　インテュイット株式会社
(現 弥生株式会社)執行役員
2003年3月　当社入社
2003年7月　当社経営企画部長
2004年4月　当社執行役員経営企画部長
2006年4月　当社常務執行役員(現任)
2006年6月　当社取締役、
最高財務責任者(CFO)(現任)
2007年7月　グループ管理管掌(現任)

代表取締役社長
最高執行責任者(COO)

辻本 春弘

1987年4月　当社入社
1997年6月　当社取締役
1999年2月　当社常務取締役
2001年4月　当社専務取締役
2004年7月　当社取締役、専務執行役員
2006年4月　当社取締役、副社長執行役員
2007年6月　当社代表取締役、副社長執行役員
2007年7月　当社代表取締役社長、
最高執行責任者(COO)
コンシューマエンターテインメント事業
開発・開発管理兼オンライン事業管掌(現任)

取締役

飛澤 宏

1997年8月　当社入社
1998年4月　当社経営企画部長
1999年6月　当社執行役員CS国内販売事業部長
2001年4月　当社常務執行役員
2004年1月　CAPCOM U.S.A.,INC.兼
CE EUROPE LTD.プレジデント
2005年6月　当社取締役、常務執行役員
2007年7月　当社取締役、海外事業管掌(現任)

取締役

小田 民雄

1969年4月　株式会社三和銀行
(現 株式会社三菱東京UFJ銀行)入行
1997年6月　同行中之島支店長
2001年5月　当社顧問
2001年6月　当社取締役
2003年6月　当社常務取締役
2004年7月　当社取締役、専務執行役員、
最高財務責任者(CFO)
2006年3月　当社取締役(現任)
2007年7月　コーポレート経営管掌(現任)

注）取締役 堀 紘一、保田 博および松尾 眞の各氏は、社外取締役です。

社外取締役

取締役
堀　紘一

1989年6月　株式会社ボストンコンサルティング
　　グループ代表取締役社長
2000年6月　株式会社ドリームインキュベータ
　　代表取締役社長
2001年6月　当社取締役（現任）
2006年6月　株式会社ドリームインキュベータ
　　代表取締役会長（現任）

課題克服と多大な投資の成果を客観的に検証します。

長年、国内外で企業コンサルティングに携わってきた私は、カプコン経営陣に対して客観的見地からの指導・助言を行うとともに、取締役会でも忌憚なく意見を述べることで、経営監視機能の遂行と取締役会の活性化を心がけております。

当社が事業を展開するゲーム市場は、次世代ゲーム機の普及が加速し、新たな成長ステージに差しかかりました。全世界のビジネスフィールドを見渡しても、今後もっとも成長性が期待されている市場のひとつと言えるでしょう。

当期においては、北米事業や開発体制における構造改革の成果が大きく花開き、国内外で一定の成功を収めることができました。

一方で、当社が掲げる中期目標（売上年率10%成長、営業利益率15%）を達成するためには、家庭用ゲームソフト市場における海外シェアの向上やアミューズメント市場での利益率の改善など、諸種の課題がありますので、これらをどのように克服していくかについて結果を求めていきます。加えて、これらへの多大な開発投資額・設備投資額が、妥当であるのかどうかも厳しく監視していく必要があります。

社外取締役の立場として、今後も社内外の事業環境を俯瞰しながら経営陣に多角的に提言を行ってまいります。

取締役
保田　博

1957年4月　大蔵省入省
1973年11月　大蔵大臣秘書官
1977年1月　内閣総理大臣秘書官
1988年6月　大蔵省大臣官房長
1990年6月　大蔵省主計局長
1991年6月　大蔵事務次官
1994年5月　日本輸出入銀行総裁
1999年10月　国際協力銀行総裁
2001年9月　関西電力株式会社顧問（現任）
2002年1月　読売国際経済懇話会理事長（現任）
2002年7月　日本投資者保護基金理事長
2004年6月　株式会社資生堂監査役（非常勤）（現任）
2004年8月　財団法人資本市場振興財団理事長（現任）
2007年6月　当社取締役（現任）

外部の視点から監督することで公正な経営を追求します。

昨今は、企業の存続を左右するような不祥事が相次いでおりますが、良き企業市民として活動していくためには、社会倫理を徹底するとともに、法令遵守やリスク管理により経営の透明性の向上や健全性を確保するなど、企業統治の一層の強化が必要であると考えております。東証は昨年から企業統治について「コーポレート・ガバナンス報告書」の提出を義務づけており、その中で社外取締役に関する記載を求めていますが、今年から全面適用された会社法でも同様の開示が要求されるなど、独立性が確保された社外取締役の重要性が増しているように思われます。

不正を未然に防ぎ適正な経営が行われるためには、内部統制システムを有効に機能させることが不可欠です。当社は今年の7月から、経営と執行の役割をより明確化した新体制でスタートしており、経営における意思決定の迅速化と業務執行に対する監督機能の強化を目指しております。社外取締役である私は、株主や顧客など外部のステークホルダーに近い視点に立って、社内では気づきにくい問題点や是正すべき事項など、経営全般に対して様々な角度から提言や助言を行い、公正な経営が行われるよう取締役会の活性化や業務執行の監督に努めてまいります。

取締役
松尾　眞

1975年4月　弁護士登録（第一東京弁護士会）
　　尾崎・桃尾法律事務所
1978年8月　アメリカ合衆国ニューヨーク州
　　ワイル・ゴッチェル・アンド・マンジェス法律事務所
1979年3月　弁護士登録（アメリカ合衆国ニューヨーク州）
1989年4月　桃尾・松尾・難波法律事務所設立、
　　同パートナー弁護士（現任）
1997年4月　日本大学法学部非常勤講師「国際取引法」担当
1999年6月　日本ビクター株式会社監査役（現任）
2003年6月　山之内製薬株式会社監査役
2004年6月　同社取締役
2005年4月　アステラス製薬株式会社取締役（現任）
　　一橋大学法科大学院非常勤講師
　　「ワールド・ビジネス・ロー」担当（現任）
2007年6月　当社取締役（現任）

弁護士の経験と知識を経営判断の助言に活かします。

私は、今年の株主総会で当社の社外取締役に選任されましたが、以前からコンピュータソフトウェア著作権協会を通じてゲーム業界とも浅からぬご縁がございましたので、当社のことも身近に感じておりました。

近年、わが国は合併やM&Aなどの合従連衡が進み、当業界も現在は一段落した感があるものの、数年前に再編の波が押し寄せました。特に、今年の5月から三角合併が解禁されるなど、本格的な大買収時代の到来により日本の企業は買収防衛策の導入を加速しており、最近は食品会社などを巡る企業買収の攻防戦が、マスコミでも大きく取り上げられました。

企業の買収防衛策はいくつか挙げられますが、最強の防衛策は企業価値の向上、換言すれば好業績を挙げることにより、株価を高めることだと思います。

私は弁護士としてこれまで培った経験や知識を活かして、客観的かつ公正な意見陳述により法令、倫理の遵守の機能を高めるなど業務執行に対する経営監督機能の強化に努めるとともに、不測の事態が発生した場合でも円滑かつ適正に対応できるよう、コンプライアンス体制やリスクマネジメントの拡充を推進してまいります。

注）監査役 山口省二、黒田守雄および中山好雄の各氏は、社外監査役です。

監査役

黒田 守雄　山口 省二　平尾 一氏　中山 好雄

企業集団としての業務の適正を確保し、内部統制が有効に機能するよう努めております。

私たち監査役は、3名の社外監査役を含む4名で監査を行っています。

監査役会が定めた監査の方針、職務の分担等に従い、取締役、監査室、その他の使用人等と意思疎通を図り、情報の収集および監査の環境の整備に努めるとともに、取締役会その他重要な会議に出席し、取締役等からその職務の執行状況について報告を受け、必要に応じて説明を求め、重要な決裁書類等を閲覧し、業務および財産の状況を調査しております。

また、取締役の職務の執行が法令等に適合することを確保するための体制や業務の適正を確保するために必要なものとして内部統制システムの状況を監視および検証しております。子会社については、子会社の取締役および監査役等と意思疎通および情報交換を図り、必要に応じて子会社から事業の報告を受けております。

監査役（常勤）
山口 省二

1962年4月　国税庁入庁
1990年6月　名古屋国税不服審判所長
1992年8月　住友信託銀行株式会社 業務推進部審議役
2001年6月　当社監査役（常勤）（現任）

監査役（常勤）
平尾 一氏

1975年4月　日立造船株式会社入社
1987年4月　同社主事
1988年6月　当社入社
1997年4月　当社海外業務部長
1999年7月　当社執行役員、海外事業部長
2002年10月　当社総務部長
2004年6月　当社監査役（常勤）（現任）

監査役
黒田 守雄

1954年4月　国税庁入庁
1980年7月　熊本国税不服審判所長
1982年8月　京セラ株式会社入社
1989年12月　当社顧問
1990年1月　当社監査役（常勤）
2001年6月　当社監査役（現任）
2002年12月　株式会社カプトロン 監査役（常勤）（現任）

監査役
中山 好雄

1956年4月　警察庁入庁
1980年4月　愛媛県警察本部長
1983年8月　警察庁警備局審議官
1985年8月　神奈川県警察本部長
2001年6月　当社監査役（現任）

執行役員

常務執行役員
開発管理統括
山下 佳文

常務執行役員
開発統括本部長
兼オンライン事業統括
稲船 敬二

常務執行役員
コンシューマエンターテインメント事業統括本部長
兼CS事業統括
一井 克彦

常務執行役員
IT統括
野呂 良材

執行役員
秘書統括
山田 節雄

執行役員
P&S事業統括
江川 陽一

執行役員
AM開発統括
泉　治

執行役員
OP事業統括
今泉 元秀

執行役員
キャラクター・コンテンツ事業統括
徳丸 敏弘

執行役員
CS開発統括
松嶋 延幸

執行役員
経営管理・関係会社管理
兼財務・経理統括
谷川 一雄

執行役員
法務・知財管理
兼総務・人事統括
横田 耕二

執行役員
AM事業統括
森　茂樹

財務セクション

連結財務指標11年間サマリー 33

財務の状況 33

リスク情報 38

連結貸借対照表 41

連結損益計算書 43

連結剰余金計算書 44

連結株主資本変動計算書 45

連結キャッシュ・フロー計算書 46

連結財務諸表注記 47

和文アニュアルレポートの作成と
監査上の位置づけについて 65

連結財務指標11年間サマリー

	1997	1998	1999	2000	2001
	単位：百万円				
売上高	¥ 41,650	¥ 58,201	¥ 38,366	¥ 51,574	¥ 49,082
営業利益	4,773	10,423	3,611	9,061	7,155
税金等調整前当期純利益（純損失）	3,473	(3,639)	2,085	8,712	7,126
当期純利益（純損失）	502	(4,759)	1,507	9,700	6,007
	単位：円				
1株当たり当期純利益（純損失）	14.29	(135.24)	43.00	273.01	109.90
1株当たり配当額	53.00	20.00	20.00	20.00	20.00
1株当たり純資産額	1,030.42	841.35	862.96	1,372.16	1,081.62
	単位：百万円				
総資産額	118,330	100,833	98,127	107,776	113,493
純資産額	36,266	29,611	30,123	51,320	62,965
減価償却費	3,833	3,243	2,817	2,623	2,411
資本的支出	2,092	2,556	2,861	2,695	2,938
研究開発費	2,596	2,948	1,413	1,390	1,461
営業利益率（%）	11.5	17.9	9.4	17.6	14.6
自己資本利益率（ROE）（%）	1.4	(14.4)	5.0	23.8	10.5
総資産利益率（ROA）（%）	0.4	(4.3)	1.5	9.4	5.4
自己資本比率（%）	30.6	29.4	30.7	47.6	55.5
インタレスト・カバレッジ・レシオ（倍）	–	–	–	25.9	8.7
負債比率（%）	226.8	240.1	225.7	110.1	80.2
株価収益率（倍）	143.5	–	29.3	17.2	32.8

財務の状況

1. 業績

当連結会計年度の売上高は、745億42百万円（前期比6.1%増）となりました。

利益面につきましては、営業利益96億2百万円（前期比45.9%増）、経常利益106億円（前期比51.1%増）といずれも増益になりましたが、当期純利益は58億52百万円（前期比15.7%減）と減益になりました。

当期純利益が減少した主な理由は、前期は繰延税金資産に係る評価性引当金の見直しに伴う、法人税等調整額を計上したためです。

2. 事業の種類別セグメントの業績

事業の種類別セグメントの業績は以下のとおりです。

（1）コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、海外ユーザーの嗜好性を反映させたXbox 360向け新作ソフトの「デッドライジング」および「ロスト プラネット」がブレイクし、いずれも欧米を中心に100万本を超える大ヒットを放ち、海外での販売拡大に弾みがつくとともに、当該ソフトが両輪となって業績向上のけん引役を果しました。また、ファンの要求を昇華させた「モンスターハンターポータブル 2nd」（プレイステーション・ポータブル用）も発売初日に長蛇の列ができるなど、好調な出足を示しミリオンセラーを達成したほか、新たな主力ソフトに仲間入りいたしました。

加えて、2007年に誕生から20周年を迎えるロックマンシリーズの最新作「流星のロックマン」（ニンテンドーDS用）3バージョンが安定した人気に支えられ順調に販売を伸ばしたほか、女性ファン

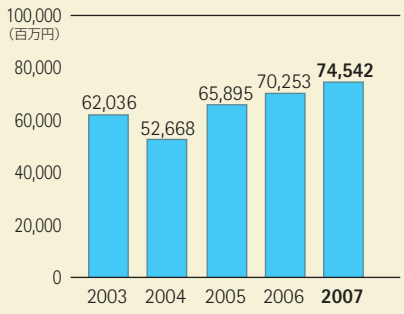
株式会社カプコンおよび連結子会社　3月31日に終了した各事業年度

2002	2003	2004	2005	2006	2007	2007
単位：百万円						単位：千米ドル
¥ 62,742	¥ 62,036	¥ 52,668	¥ 65,895	¥ 70,253	**¥ 74,542**	**$ 631,717**
9,727	6,680	1,402	7,752	6,580	**9,602**	**81,380**
7,420	(30,049)	(6,900)	7,006	6,912	**9,986**	**84,629**
4,912	(19,598)	(9,158)	3,622	6,941	**5,852**	**49,597**
単位：円						単位：米ドル
84.21	(338.01)	(160.91)	63.37	125.19	**107.52**	**0.91**
20.00	20.00	20.00	20.00	20.00	**30.00**	**0.25**
1,168.51	753.47	559.66	589.99	716.91	**799.35**	**6.77**
単位：百万円						単位：千米ドル
128,512	106,648	93,096	106,361	98,457	**91,478**	**775,242**
68,233	42,888	31,854	32,491	39,464	**45,144**	**382,578**
2,172	2,202	2,081	2,101	1,936	**2,774**	**23,512**
4,181	2,289	4,678	1,665	1,600	**4,495**	**38,096**
1,067	1,151	1,124	1,323	1,864	**1,828**	**15,492**
15.5	10.8	2.7	11.7	9.4	**12.9**	**12.9**
7.5	(35.3)	(24.5)	11.3	19.3	**13.8**	**13.8**
4.1	(16.7)	(9.2)	3.6	6.8	**6.2**	**6.2**
53.1	40.2	34.2	30.5	40.1	**49.3**	**49.3**
14.2	14.6	20.3	30.0	82.6	**237.3**	**237.3**
88.3	148.8	192.4	227.9	149.4	**102.8**	**102.8**
41.2	–	–	16.5	9.7	**15.7**	**15.7**

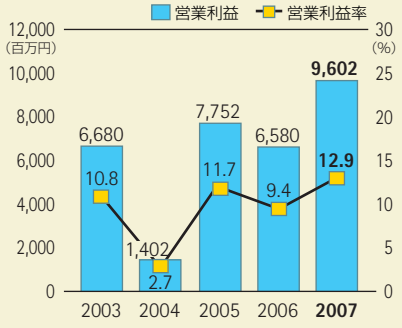
を獲得した「戦国BASARA2」（プレイステーション2用）や輸入タイトルの「グランド・セフト・オート・サンアンドレアス」（プレイステーション2用）も堅調に推移するとともに、新機軸ソフトの「大神」（プレイステーション2用）が健闘いたしました。

さらに、「バイオハザード4 PlayStation2 the Best」（プレイステーション2用）や「モンスターハンター ポータブルPSP the Best」（プレイステーション・ポータブル用）などの廉価版ソフトも底堅い売行きを示しました。

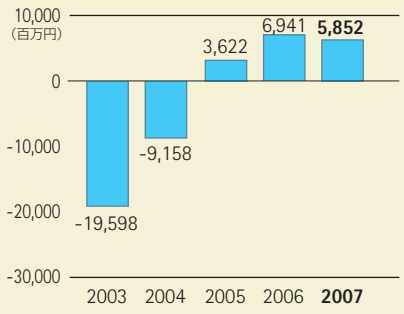
売上高



営業利益・営業利益率



当期純利益（純損失）



この結果、売上高は438億13百万円(前期比2.6%増)と増収になり、営業利益につきましても好採算ソフトの寄与や開発費の抑制などにより80億55百万円(前期比175.2%増)の大幅な増益となり業績向上に大きく貢献いたしました。

(2)アミューズメント施設運営事業

当事業におきましては、店舗の改装やファン感謝イベントの開催、サービスデーの実施など、顧客志向に立った地域密着型のハートフルな集客展開により安定したコアユーザーの獲得や女性、ファミリー層の取り込みによる客層の拡大に努めた結果、来場者は増加しましたが、客単価の落ち込みなどにより軟調に推移いたしました。

新規出店といたしましては、「地域一番店」を基本戦略に首都圏の千葉県に「プラサカプコン千葉ニュータウン店」、「プラサカプコン千葉長沼店」および「プラサカプコン千葉マリンピア専門館店」の3店舗ならびに埼玉県に「プラサカプコン桶川店」をオープンしたほか、「プラサカプコン佐賀店」(佐賀県)、「プラサカプコン石巻店」(宮城県)を開店し、積極的なオペレーション展開を進め事業の拡大を図るとともに、低採算店3店舗を閉鎖するなど、スクラップ・アンド・ビルドによる施設展開を行ってまいりました。

これにより、当施設は33店舗となっております。

この結果、売上高は130億43百万円(前期比12.8%増)と増収になりましたが、営業利益は出店費用の増大などにより20億9百万円(前期比17.6%減)と減益となりました。

(3)業務用機器販売事業

当事業におきましては、「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ」が根強い人気を反映して、販売拡大のリード役を果しました。また、低年齢層市場の開拓を図るため、株式会社タカラトミーとのコラボレーションによる女児をターゲットに投入した業務用カードゲーム機「ワンタメ ミュージックチャンネル」も堅調に推移いたしました。

一方、メダルゲーム機「ドンキーコング バナナキングダム」も底堅い出荷を示しました。

この結果、売上高は80億60百万円(前期比15.2%増)となり、営業利益につきましても13億69百万円(前期比22.7%増)と増益となりました。

(4)コンテンツエキスパンション事業

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム配信事業において人気タイトル「逆転裁判」シリーズが順調に推移するなど、安定した収益源になってまいりました。

また、遊技機向け周辺機器が順調に展開したことにより、売上向上に寄与いたしましたが、開発費の増加により収益を圧迫いたしました。

この結果、売上高は71億2百万円(前期比23.7%増)、営業利益16億24百万円(前期比31.2%減)となりました。

(5)その他事業

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は25億61百万円(前期比21.6%減)、営業損失4億39百万円(前期は1億97百万円の営業利益)となりました。

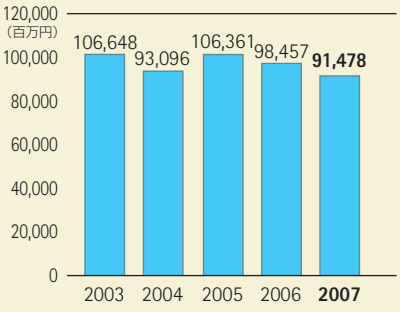
3. 所在地別セグメントの業績

所在地別セグメントの業績は、次のとおりです。

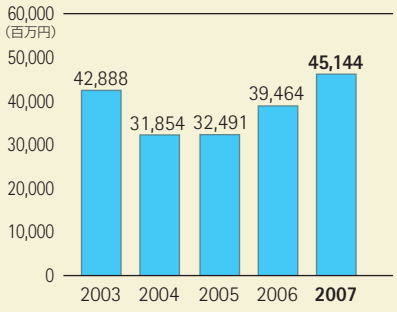
(1)日本

コンシューマ用ゲームソフト事業は、当社の持ち味を活かした「モンスターハンターポータブル 2nd」(プレイステーション・ポータブル用)が人気を博し、100万本を超える大ヒットを放ったほか、「流星のロックマン」(ニンテンドーDS用)3バージョンや「グランド・

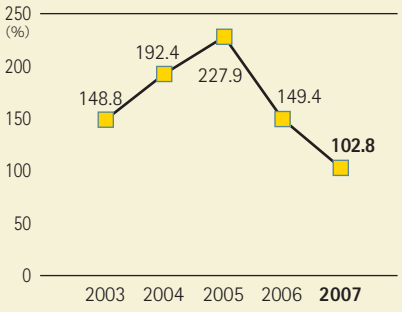
総資産額



純資産額



負債比率



セフト・オート・サンアンドレアス」（プレイステーション2用）が安定した人気に支えられ順調に販売を伸ばしました。また、女性ファンを取り込んだ「戦国BASARA2」（プレイステーション2用）や新機軸ソフトの「大神」（プレイステーション2用）が健闘したことに加え、「逆転裁判 蘇る逆転 Best Price !」（ニンテンドーDS用）も底堅い売行きを示しました。

アミューズメント施設運営事業は、積極的な出店戦略やスクラップ・アンド・ビルドによる収益展開を図ってまいりましたが、出店費用が増大したため弱含みに展開いたしました。

業務用機器販売事業は、「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ」が好伸し、売上増大に貢献いたしました。

また、コンテンツエキスパンション事業は、遊技機向け周辺機器が順調に販売を伸ばすとともに、携帯電話向けゲーム配信事業も堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は567億26百万円（前期比4.5%増）、営業利益は100億65百万円（前期比15.1%増）となりました。

(2)北米

グローバルな経営改革を推し進めるため、米国現地法人のマネジメント体制やマーケティング戦略の強化など、事業の再構築に取り組んでまいりました。

この結果、綿密なプロモーション活動や直販体制の拡充が奏効し、Xbox 360向け「デッドライジング」および「ロスト プラネット」が予想を上回る大ヒットを放つとともに、いずれもミリオンタイトルとなったほか、海外での販売拡大に弾みがつき、収益アップのけん引役を果しました。

また、日本でヒットした「バイオハザード4 PlayStation2 the Best」（プレイステーション2用）や「モンスターハンターポータブル」（プレイステーション・ポータブル用）などのタイトルが底堅い売行きを示したことに加え、「デビル メイ クライ3　スペシャルエディション」（プレイステーション2用）も健闘いたしました。

この結果、売上高は157億66百万円（前期比29.1%増）、営業利益は14億43百万円（前期比731.7%増）と大幅な増益になりグループ全体の収益向上に寄与いたしました。

(3)欧州

三大市場の一角を占める欧州においてXbox 360向け「デッドライジング」および「ロスト プラネット」が北米と同様にブレイクし、堅調に販売を伸ばすとともに、「モンスターハンターポータブル」（プレイステーション・ポータブル用）や「デビル メイ クライ3 スペシャルエディション」（プレイステーション2用）も手堅い売行きを示しました。

この結果、売上高は80億90百万円（前期比11.7%減）と減収になりましたが、営業利益はコスト削減により10億16百万円（前期比2436.6%増）と大幅な増益となりました。

(4)その他の地域

日米欧の三大市場に次いで将来の成長が期待されるアジア地域での事業展開が主なものですが、同地域は未だに違法コピー問題が解消しないこともあって、パッケージソフトの販売は限られており、パソコン向けのオンラインゲームが中心となっております。このような環境のもと、積極的な営業展開に努めたことにより、プレイステーション・ポータブル向けソフトが好調に推移し、販売拡大のリード役を果たしました。

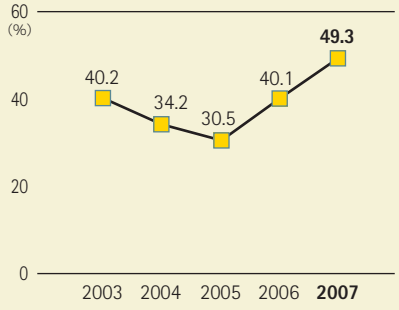
この結果、売上高は9億27百万円（前期比29.4%増）と増収になり、営業利益は1億24百万円（前期比71.7%増）となりました。

4. 資産、負債および純資産の状況

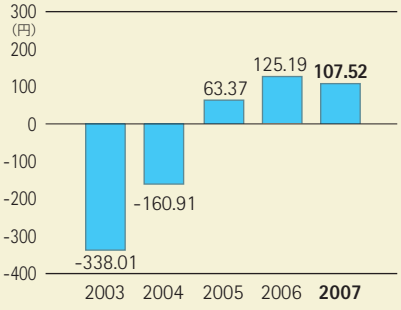
(1)資産

資産につきましては、前期末に比べ69億78百万円減少し914億78百万円となりました。これは主に転換社債の償還による現金および預金の減少によるものです。

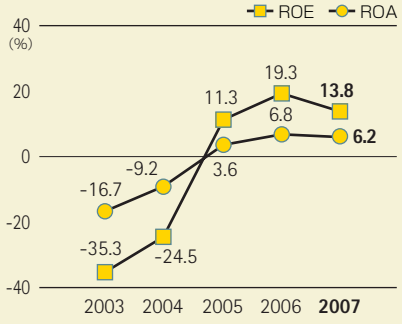
自己資本比率



1株当たり当期純利益（純損失）



ROE／ROA



(2)負債

負債につきましては、前期末に比べ126億58百万円減少し463億34百万円となりました。これは主に転換社債の償還ならびにユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使によるものです。

(3)純資産

純資産につきましては、451億44百万円となりました。これは主に当期純利益の計上58億52百万円、ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使による資本金および資本剰余金の増加46億35百万円によるものです。

5. キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金および現金同等物(以下「資金」という)は350億20百万円となり、前連結会計年度末より56億31百万円減少いたしました。各キャッシュ・フローの状況は次のとおりです。

(1)営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果増加した資金は、前連結会計年度に比べ21億41百万円多い160億63百万円となりました。これは主に、税金等調整前当期純利益99億86百万円を計上したこと、減価償却費27億74百万円ならびに売上債権の減少16億59百万円によるものです。

(2)投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果減少した資金は、前連結会計年度に比べ49億35百万円多い67億15百万円となりました。これは主に、アミューズメント施設機器の購入を中心とした有形固定資産の取得による支出38億4百万円および子会社の買収による支出16億12百万円です。

(3)財務活動によるキャッシュ・フロー

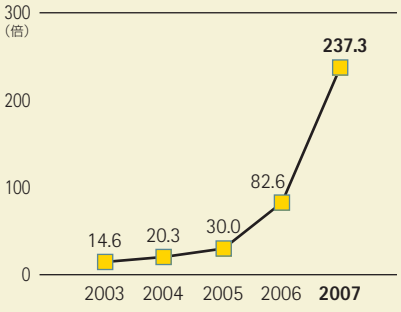
財務活動の結果減少した資金は、152億6百万円となりました。これは主に、転換社債の償還100億円、自己株式の取得32億51百万円および配当金の支払13億37百万円によるものです。

キャッシュ・フロー関連指標の推移

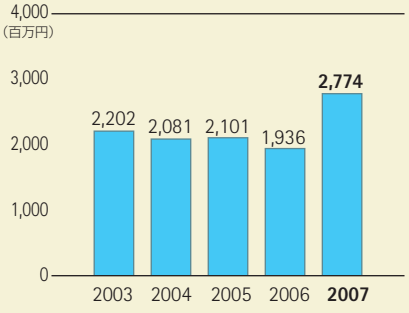
	2005年3月期	2006年3月期	**2007年3月期**
自己資本比率(%)	30.5	40.1	**49.3**
時価ベースの自己資本比率(%)	54.1	67.5	**104.4**
債務償還年数(年)	2.8	0.4	**0.3**
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	30.0	82.6	**237.3**

自己資本比率:自己資本／総資産
時価ベースの自己資本比率:株式時価総額／総資産
債務償還年数:有利子負債／営業キャッシュ・フロー
インタレスト・カバレッジ・レシオ:営業キャッシュ・フロー／利払い
(注1)株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。
(注2)有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち、利子を支払っている全ての負債を対象としております。

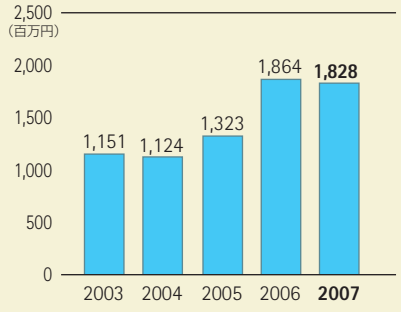
インタレスト・カバレッジ・レシオ



減価償却費



研究開発費



リスク情報

当社グループの経営成績、財務状況等に重要な影響を及ぼす可能性のあるリスクには、以下のようなものがあります。なお、将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において判断したものです。

1. コンシューマ用ゲームソフト事業に関するリスク

(1)開発費の高騰化

近年、家庭用ゲーム機はコンピュータグラフィックス技術の取り込みなどにより、高機能化しており開発費が高騰する傾向にあります。したがいまして、販売計画未達等の一部のソフトにつきましては、開発資金を回収できない可能性があります。

(2)ゲームソフトの陳腐化について

ゲームの主なユーザーは子供や若者が多いうえ、携帯電話やインターネットなど顧客層が重なる業種との競争も激化しており、商品寿命は必ずしも長くはありません。このため、陳腐化が早く、商品在庫の増加や開発資金を回収できない可能性があります。

(3)人気シリーズへの依存について

当社は多数のゲームソフトを投入しておりますが、一部のタイトルに人気が集中する傾向があります。シリーズ作品は売上の振幅が少なく、業績の安定化には寄与しますものの、これらの人気ソフトに不具合が生じたり市場環境の変化によっては、ユーザー離れが起きる恐れがあり、今後の事業戦略および当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(4)暴力シーン等の描写について

当社の人気ゲームソフトの中には、一部暴力シーンやグロテスクな場面など、刺激的な描写が含まれているものがあります。このため、暴力事件などの少年犯罪が起きた場合往々にして、一部のマスコミなどからゲームとの関連性や影響を指摘され、誹謗中傷や行政機関に販売を規制される恐れがあります。この結果、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(5)季節要因による変動

ゲームの需給動向は年間を通じて大きく変動し、年末年始のクリスマスシーズンから正月にかけて最大の需要期を迎えます。したがって、第1四半期が相対的に盛り上がりを欠く傾向にあるなど、四半期ごとに業績が大幅に変動する可能性があります。

(6)家庭用ゲーム機の普及動向について

当社の家庭用ゲームソフトは、主に株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂株式会社および米国マイクロソフト社の各ゲーム機向けに供給しておりますが、これらの普及動向やゲーム機に不具合が生じた場合、事業戦略や当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(7)家庭用ゲーム機会社との許諾契約について

当社は、家庭用ゲームソフトを現行の各ゲーム機に供給するマルチプラットフォーム展開を行っております。このため、競合会社でもある株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂株式会社および米国のマイクロソフト社からゲームソフトの製造、販売に関する許諾を得ておりますが、契約の変更や新たな契約内容によっては、今後の開発戦略や当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(8)家庭用ゲーム機の更新について

家庭用ゲーム機は過去、4～6年のサイクルで新型機が出ておりますが、ハードの移行期において、ユーザーは新作ソフトを買い控える傾向があります。このため、端境期は販売の伸び悩みなどにより当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(9)中古ソフト市場の拡大等

現在中古ソフトは市場の3分の1前後を占めており、拡大傾向にあります。また、アジア市場における違法コピー商品の氾濫も深刻化しております。

このため、開発資金の回収も徐々に難しくなっており、同市場の動向によっては、当社グループの業績および財務状況にも悪影響を及ぼす可能性があります。

2. その他の事業に関するリスク

(1)アミューズメント施設運営事業

設置機種の人気の有無、娯楽の多様化、少子化問題、競争の激化や市場環境の変化などにより当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(2)業務用機器販売事業

家庭用ゲーム機との垣根が低くなったことに加え、施設オペレーターの購買力の低下、事業環境の変化や成長の不確実性により当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(3)コンテンツエキスパンション事業

遊技機向け周辺機器は少数の取引先のみに販売しており、コンテンツエキスパンション事業に占める売上依存度も高い状況にあります。また、当該取引先は「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」に基づき、財団法人保安電子通信技術協会の型式試験に合格した機種だけが販売を許可されますが、この動向によっては売上が大きく左右される場合があります。

この結果、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

3. 海外事業について

(1)海外販売国における市場動向、競合会社の存在、政治、経済、法律、文化、宗教、習慣や為替その他の様々なカントリーリスクや人材の確保、海外取引における税務などにおいて、今後の事業戦略や当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(2)海外取引の拡大に伴い、税率、関税など監督当局による法令の解釈、規制などにより損失や費用負担が増大する恐れがあり、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(3)フィジビリティー・スタディーで予見できない不測の事態が発生した場合には、経費の増加や海外投資を回収できず当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

4. 財政状態および経営成績に関するリスク

(1)当社の主要な事業である家庭用ゲームソフトは総じて商品寿命が短いため、陳腐化が早く、棚卸資産の増加を招く恐れがあり、これらの処分により当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(2)当業界は年間を通じて市場環境が変化する場合があるため、四半期ごとに業績が大きく変動する蓋然性があります。また、売上高の減少や経営戦略の変更などにより当初予定していたキャッシュフローを生み出さない場合があり、次期以降の当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

5. 開発技術のリスク

家庭用ゲーム機をはじめ、ゲーム機関連の商品は技術革新が速く、日進月歩で進化しており、対応の遅れによっては販売機会の損失など当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

6. 規制に関わるリスク

アミューズメント施設運営事業は、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」およびその関連する法令の規制を受けておりますが、今後の法令の改正や制定によっては事業活動の範囲が狭くなったり、監督官庁の事前審査や検査等が厳しくなることも考えられます。この結果、当社の事業計画が阻害される恐れがあ

り、当該事業や当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

7. 知的財産権に関するリスク

ゲームソフトや業務用ゲーム機の開発、販売においては、特許権、商標権、実用新案権、意匠権、著作権等の知的財産権が関係しております。したがいまして、当社が知的財産権の取得ができない場合には、ゲームソフトの開発または販売が困難となる蓋然性があります。また、第三者の所有する知的財産権を当社が侵害するリスクも否定できません。これらにより、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

8. 訴訟等に関するリスク

当社はコンテンツビジネス事業を展開している関係から、これまでに提訴した場合や、逆に訴訟を受けたことがあります。また、今後も事業の性格上、訴訟を受ける蓋然性があります。訴訟の内容および金額によっては、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

9. 個人情報の漏洩によるリスク

当社は個人情報取扱事業者として、社内教育などにより万全を期しておりますが、万一漏洩が生じた場合には損害賠償義務の発生の可能性や企業イメージの低下を招く恐れがあり、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

10. 人材の育成と確保

「事業は人なり」と言われるように、会社の将来と発展のためには、有能な従業員の確保が不可欠であります。このため、当社グループは優秀な人材を採用し、育成、確保に努めております。しかしながら、ゲーム業界は相対的に従業員の流動性が高く、優秀な人材が多数退職したり、競合他社等に流出した場合は、事業活動に支障を来たす恐れがあります。

この結果、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

11. 株式価値の希薄化について

当社は、転換社債や新株予約権付社債の発行残高が216億35百万円あり、これらの権利が行使された場合、株式価値の希薄化が起こり、当社株価に影響がでる可能性があります。

12. 株価の変動について

以上のリスク要因、市場環境の変化や不測の事態の発生などにより、当社の株価はこれまで大きく変動し、今後も大幅に動く可能性があります。これらの要因は当社に起因するものや業界の事業環境の変化、証券アナリストの分析資料など調査機関、投資家の動向、株式市況など様々な要因があります。またこれらに限定されるものではありません。

連結貸借対照表

株式会社カプコンおよび連結子会社　2007年および2006年3月31日現在

	単位：百万円		単位：千米ドル【注記1】
	前連結会計年度（2006年3月31日現在）	**当連結会計年度（2007年3月31日現在）**	**当連結会計年度（2007年3月31日現在）**
資産の部			
Ⅰ　流動資産：			
1　現金および預金【注記8(1)】	40,453	**35,020**	**296,785**
2　受取手形および売掛金【注記5(4)】	12,812	**11,417**	**96,758**
3　有価証券	199	**—**	**—**
4　たな卸資産	3,741	**3,488**	**29,567**
5　ゲームソフト仕掛品	6,348	**3,415**	**28,941**
6　繰延税金資産【注記12】	3,266	**3,215**	**27,251**
7　短期貸付金	1,277	**1,204**	**10,203**
8　その他	1,272	**3,871**	**32,808**
9　貸倒引当金	(1,295)	**(1,543)**	**(13,084)**
流動資産合計	68,075	**60,089**	**509,231**
Ⅱ　固定資産：			
1　有形固定資産【注記5(1)】			
(1)建物および構築物【注記5(2)】	6,366	**6,091**	**51,622**
(2)機械装置および運搬具	107	**160**	**1,361**
(3)工具器具備品	529	**790**	**6,696**
(4)レンタル機器	199	**667**	**5,659**
(5)アミューズメント施設機器	2,064	**3,022**	**25,614**
(6)土地【注記5(2)】	4,480	**4,480**	**37,970**
(7)建設仮勘定	73	**287**	**2,433**
有形固定資産合計	13,820	**15,500**	**131,358**
2　無形固定資産			
(1)のれん	—	**1,058**	**8,968**
(2)その他	333	**1,219**	**10,333**
無形固定資産合計	333	**2,277**	**19,301**
3　投資その他の資産			
(1)投資有価証券【注記5(3)および10】	2,305	**1,794**	**15,211**
(2)長期貸付金	807	**907**	**7,686**
(3)繰延税金資産【注記12】	8,624	**5,786**	**49,039**
(4)破産債権更生債権等	107	**161**	**1,372**
(5)差入保証金	—	**5,002**	**42,392**
(6)その他	5,095	**564**	**4,781**
(7)貸倒引当金	(712)	**(605)**	**(5,133)**
投資その他の資産合計	16,227	**13,611**	**115,350**
固定資産合計	30,381	**31,389**	**266,010**
資産合計	98,457	**91,478**	**775,242**

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

	単位：百万円		単位：千米ドル【注記1】
	前連結会計年度（2006年3月31日現在）	**当連結会計年度（2007年3月31日現在）**	**当連結会計年度（2007年3月31日現在）**
負債の部			
Ⅰ　流動負債：			
1　支払手形および買掛金【注記5(4)】	7,213	**7,489**	**63,474**
2　短期借入金【注記5(2)および18】	700	**755**	**6,402**
3　1年以内償還予定の転換社債【注記17】	10,000	**—**	**—**
4　未払法人税等	2,196	**875**	**7,420**
5　賞与引当金	1,062	**1,746**	**14,802**
6　返品調整引当金	349	**462**	**3,922**
7　その他	5,420	**8,417**	**71,331**
流動負債合計	26,942	**19,747**	**167,355**
Ⅱ　固定負債：			
1　転換社債【注記17】	26,500	**21,635**	**183,347**
2　長期借入金【注記5(2)および18】	4,130	**3,430**	**29,067**
3　退職給付引当金【注記11】	816	**933**	**7,909**
4　その他	604	**588**	**4,983**
固定負債合計	32,050	**26,586**	**225,308**
負債合計	58,992	**46,334**	**392,663**
資本の部			
Ⅰ　資本金【注記5(6)】	27,581	**—**	**—**
Ⅱ　資本剰余金	15,336	**—**	**—**
Ⅲ　利益剰余金	1,099	**—**	**—**
Ⅳ　その他有価証券評価差額金	793	**—**	**—**
Ⅴ　為替換算調整勘定	(228)	**—**	**—**
Ⅵ　自己株式【注記5(7)】	(5,117)	**—**	**—**
資本合計	39,464	**—**	**—**
負債および資本合計	98,457	**—**	**—**
純資産の部			
Ⅰ　株主資本：			
1　資本金【注記5(6)】	—	**29,915**	**253,521**
2　資本剰余金	—	**17,637**	**149,468**
3　利益剰余金	—	**5,555**	**47,083**
4　自己株式【注記5(7)】	—	**(8,138)**	**(68,970)**
株主資本合計	—	**44,970**	**381,103**
Ⅱ　評価・換算差額等：			
1　その他有価証券評価差額金	—	**482**	**4,087**
2　繰延ヘッジ損益	—	**1**	**13**
3　為替換算調整勘定	—	**(326)**	**(2,769)**
評価・換算差額等合計	—	**157**	**1,331**
Ⅲ　少数株主持分	—	**16**	**143**
純資産合計	—	**45,144**	**382,578**
負債純資産合計	—	**91,478**	**775,242**

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

連結損益計算書

株式会社カプコンおよび連結子会社　2007年および2006年3月31日終了事業年度

	単位：百万円		単位：千米ドル【注記1】
	前連結会計年度 (2005年4月1日～ 2006年3月31日)	当連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)	当連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)
Ⅰ　売上高	70,253	**74,542**	**631,717**
Ⅱ　売上原価	47,799	**48,046**	**407,173**
売上総利益	22,454	**26,496**	**224,544**
返品調整引当金繰入額	138	**113**	**964**
差引売上総利益	22,315	**26,382**	**223,579**
Ⅲ　販売費および一般管理費【注記6(1)および(4)】	15,735	**16,779**	**142,199**
営業利益	6,580	**9,602**	**81,380**
Ⅳ　営業外収益：			
1　受取利息	507	**882**	**7,478**
2　受取配当金	13	**17**	**149**
3　為替差益	493	**444**	**3,770**
4　その他	74	**60**	**514**
合計	1,089	**1,405**	**11,912**
Ⅴ　営業外費用：			
1　支払利息	171	**72**	**611**
2　貸倒引当金繰入額	317	**151**	**1,284**
3　その他	165	**184**	**1,560**
合計	653	**407**	**3,456**
経常利益	7,016	**10,600**	**89,836**
Ⅵ　特別利益：			
1　固定資産売却益【注記6(2)】	1	**1**	**11**
2　償却債権取立益	114	**—**	**—**
3　訴訟和解金	—	**103**	**874**
合計	116	**104**	**885**
Ⅶ　特別損失：			
1　固定資産除売却損【注記6(3)】	65	**173**	**1,473**
2　役員退職慰労金	44	**—**	**—**
3　投資有価証券評価損	63	**103**	**873**
4　開発中止損【注記6(5)】	—	**442**	**3,745**
5　その他特別損失【注記6(6)】	47	**—**	**—**
合計	220	**718**	**6,092**
税金等調整前当期純利益	6,912	**9,986**	**84,629**
法人税、住民税および事業税	551	**1,085**	**9,196**
過年度法人税等【注記6(7)】	1,832	**—**	**—**
法人税等調整額	(2,413)	**3,058**	**25,918**
合計	(28)	**4,143**	**35,115**
少数株主損失	—	**9**	**83**
当期純利益	6,941	**5,852**	**49,597**

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

連結剰余金計算書

株式会社カプコンおよび連結子会社　2006年3月31日終了事業年度

単位：百万円

	前連結会計年度 (2005年4月1日～ 2006年3月31日)
資本剰余金の部	
Ⅰ　資本剰余金期首残高	15,336
Ⅱ　資本剰余金減少高：	
1　自己株式処分差損	0
Ⅲ　資本剰余金期末残高：	15,336
利益剰余金の部	
Ⅰ　利益剰余金期首残高	(4,681)
Ⅱ　利益剰余金増加高：	
1　当期純利益	6,941
Ⅲ　利益剰余金減少高：	
1　配当金	1,099
2　役員賞与	60
	1,159
Ⅳ　利益剰余金期末残高	1,099

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

連結株主資本変動計算書

ANNUAL REPORT 2007

株式会社カプコンおよび連結子会社　2007年3月31日終了事業年度

単位：百万円

	株主資本					評価・換算差額等					
	資本金【注記7(1)】	資本剰余金	利益剰余金	自己株式【注記7(2)】	株主資本合計	その他有価証券評価差額金	繰延ヘッジ損益	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計	少数株主持分	純資産合計
2006年3月31日残高	27,581	15,336	1,099	(5,117)	38,900	793		(228)	564		39,464
連結会計年度中の変動額											
新株の発行（注1）	2,334	2,330			4,665						4,665
剰余金の配当【注記7(3)】および（注2）			(1,336)		(1,336)						(1,336)
役員賞与の支給			(60)		(60)						(60)
当期純利益			5,852		5,852						5,852
自己株式の取得				(3,251)	(3,251)						(3,251)
自己株式の処分（注3）		(29)		230	200						200
株主資本以外の項目の連結会計年度中の変動額（純額）						(310)	1	(97)	(407)	16	(390)
連結会計年度中の変動額合計	2,334	2,300	4,455	(3,021)	6,069	(310)	1	(97)	(407)	16	5,679
2007年3月31日残高	29,915	17,637	5,555	(8,138)	44,970	482	1	(326)	157	16	45,144

単位：千米ドル【注記1】

	株主資本					評価・換算差額等					
	資本金【注記7(1)】	資本剰余金	利益剰余金	自己株式【注記7(2)】	株主資本合計	その他有価証券評価差額金	繰延ヘッジ損益	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計	少数株主持分	純資産合計
2006年3月31日残高	233,738	129,969	9,320	(43,365)	329,663	6,721		(1,938)	4,782		334,445
連結会計年度中の変動額											
新株の発行（注1）	19,783	19,750			39,533						39,533
剰余金の配当【注記7(3)】および（注2）			(11,327)		(11,327)						(11,327)
役員賞与の支給			(508)		(508)						(508)
当期純利益			49,597		49,597						49,597
自己株式の取得				(27,556)	(27,556)						(27,556)
自己株式の処分（注3）		(251)		1,952	1,700						1,700
株主資本以外の項目の連結会計年度中の変動額（純額）						(2,633)	13	(830)	(3,450)	143	(3,307)
連結会計年度中の変動額合計	19,783	19,499	37,762	(25,604)	51,440	(2,633)	13	(830)	(3,450)	143	48,132
2007年3月31日残高	253,521	149,468	47,083	(68,970)	381,103	4,087	13	(2,769)	1,331	143	382,578

（注）1. ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使によるものであります。
2. 2006年6月の定時株主総会における利益処分項目が含まれております。
3. 主なものは、ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使による自己株式の移転であります。

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

連結キャッシュ・フロー計算書

株式会社カプコンおよび連結子会社　2007年および2006年3月31日終了事業年度

	単位：百万円		単位：千米ドル【注記1】
	前連結会計年度 (2005年4月1日～ 2006年3月31日)	**当連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)**	**当連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)**
Ⅰ　営業活動によるキャッシュ・フロー：			
1　税金等調整前当期純利益	6,912	**9,986**	**84,629**
2　減価償却費	1,936	**2,774**	**23,512**
3　のれん償却額	2	**2**	**23**
4　貸倒引当金の増加額	458	**137**	**1,164**
5　賞与引当金および未払賞与の増減額(△減少)	(87)	**676**	**5,736**
6　返品調整引当金の増加額	138	**113**	**964**
7　退職給付引当金の増加額	75	**117**	**993**
8　受取利息および受取配当金	(521)	**(900)**	**(7,628)**
9　支払利息	171	**72**	**611**
10　為替差損益	(360)	**(396)**	**(3,363)**
11　持分法投資損失	32	**–**	**–**
12　固定資産売却益	(1)	**(1)**	**(11)**
13　固定資産除売却損	65	**173**	**1,473**
14　投資有価証券評価損	63	**103**	**873**
15　訴訟和解金	–	**(103)**	**(874)**
16　その他特別損失	47	**–**	**–**
17　売上債権の減少額	1,795	**1,659**	**14,060**
18　たな卸資産の増減額(△増加)	193	**(252)**	**(2,142)**
29　ゲームソフト仕掛品の減少額	3,051	**2,933**	**24,857**
20　仕入債務の増減額(△減少)	(1,334)	**186**	**1,576**
21　その他流動資産の増加額	(119)	**(331)**	**(2,810)**
22　その他流動負債の増加額	1,341	**528**	**4,477**
23　役員賞与支払額	(60)	**(60)**	**(508)**
24　その他	607	**177**	**1,507**
小計	14,409	**17,596**	**149,121**
25　利息および配当金の受取額	513	**876**	**7,426**
26　利息の支払額	(168)	**(67)**	**(573)**
27　訴訟和解金の受取額	–	**103**	**874**
28　法人税等の支払額	(832)	**(2,444)**	**(20,715)**
営業活動によるキャッシュ・フロー	13,921	**16,063**	**136,134**
Ⅱ　投資活動によるキャッシュ・フロー：			
1　有形固定資産の取得による支出	(1,512)	**(3,804)**	**(32,241)**
2　有形固定資産の売却による収入	52	**40**	**341**
3　無形固定資産の取得による支出	(85)	**(671)**	**(5,688)**
4　無形固定資産の売却による収入	0	**7**	**61**
5　投資有価証券の取得による支出	(61)	**(116)**	**(991)**
6　投資有価証券の売却による収入	45	**–**	**–**
7　貸付による支出	–	**(100)**	**(847)**
8　貸付金の回収による収入	66	**73**	**622**
9　連結範囲の変更に伴う子会社株式の取得による支出【注記8(2)】	–	**(1,612)**	**(13,665)**
10　その他投資活動による支出	(546)	**(688)**	**(5,837)**
11　その他投資活動による収入	262	**157**	**1,334**
投資活動によるキャッシュ・フロー	(1,779)	**(6,715)**	**(56,911)**
Ⅲ　財務活動によるキャッシュ・フロー：			
1　短期借入による収入	–	**55**	**470**
2　短期借入金の返済による支出	(4,193)	**–**	**–**
3　長期借入金の返済による支出	(700)	**(700)**	**(5,932)**
4　転換社債の償還による支出	(12,262)	**(10,000)**	**(84,745)**
5　自己株式の売却による収入	0	**0**	**5**
6　自己株式の取得による支出	(6)	**(3,251)**	**(27,556)**
7　親会社による配当金の支払額	(1,098)	**(1,337)**	**(11,336)**
8　少数株主による払込収入	–	**26**	**227**
財務活動によるキャッシュ・フロー	(18,259)	**(15,206)**	**(128,867)**
Ⅳ　現金および現金同等物に係る換算差額	1,232	**203**	**1,724**
Ⅴ　現金および現金同等物の減少額	(4,885)	**(5,654)**	**(47,919)**
Ⅵ　現金および現金同等物の期首残高	45,538	**40,652**	**344,512**
Ⅶ　新規連結に伴う現金および現金同等物の増加額	–	**22**	**192**
Ⅷ　現金および現金同等物の期末残高【注記8(1)】	40,652	**35,020**	**296,785**

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

1. 主要な連結財務諸表作成方針

株式会社カプコン(以下「当社」と称する)およびその子会社に関する当連結財務諸表は、日本において一般に公正妥当と認められた会計原則(以下「日本の会計基準」と称する)に準拠して日本の証券取引法の要請により当社が作成しております。日本の会計基準は国際会計基準で要求される会計処理や開示事項と異なる部分があります。

また、当連結財務諸表上の金額は、百万円以下の端数を切り捨てて表示しております。(米ドルに換算した金額は、1,000ドル以下の端数を切捨てて表示しております。)

当連結財務諸表上の米ドル額表示のために、2007年3月31日現在の実勢為替相場1米ドル=118円を使用しております。当連結財務諸表および注記に表示しているこれらの米ドル額は、単に読者の便宜のために円貨を米ドルに換算したにすぎず、円金額が実際の米ドルを表したり、または、米ドルに換算されたり、あるいは換金されうると解されるものではございません。

2. 主要な会計方針

(1)連結の基本方針

当連結財務諸表は、当社および当社が過半数の株式を所有する子会社13社(以下14社を総称して「当社グループ」と称する)の連結決算日現在の勘定を含んでおります。重要な連結会社間の取引ならびに債権債務はすべて消去しております。

20%以上50%以下の持分比率を有する会社(以下「関連会社」と称する)には、持分法を適用しております。連結範囲の変動が生じた場合には、連結財務諸表の遡及的修正再表示は行わず、その変動が期首利益剰余金に与えた影響を直接、その連結会計年度の利益剰余金に加減算する会計処理を行っております。

当社の連結子会社(13社)は以下のとおりであります。

CAPCOM U.S.A., INC. (アメリカ)
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. (アメリカ)
CAPCOM INTERACTIVE, INC. (アメリカ)
CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC. (カナダ)
CE EUROPE LTD. (イギリス)
CEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbH (ドイツ)
CAPCOM ASIA CO., LTD. (香港)
CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD. (韓国)
株式会社カプコトロン
カプコンチャーボ株式会社
株式会社ダレット
株式会社フラグシップ
クローバースタジオ株式会社

当社の持分法適用関連会社(1社)は以下のとおりであります。

KOKO CAPCOM CO., LTD.

持分法を適用していない関連会社(デルガマダス株式会社)は、当期純損益(持分に見合う額)および利益剰余金(持分に見合う額)等からみて、持分法の対象から除いても連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体としても重要性がないため、持分法の適用範囲から除外しております。

連結子会社のうち、クローバースタジオ株式会社の決算日は、解散をしたことにより決算日が3月15日となりました。連結財務諸表の作成にあたっては、同日現在の財務諸表を使用し、連結決算日との間に生じた重要な取引については、連結上必要な調整を行っております。なお、その他の連結子会社の決算日はすべて連結決算日と同一であります。

(2)有価証券

その他有価証券

時価のあるもの:決算期末日の市場価格等に基づく時価法
(評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は総平均法により算定しております。)

時価のないもの:総平均法に基づく原価法

(3)たな卸資産およびゲームソフト仕掛品

たな卸資産:主として移動平均法による低価法

ゲームソフト仕掛品:ゲームソフトの開発費用(コンテンツ部分およびコンテンツと不可分のソフトウエア部分)は、個別法による原価法

(4)有形固定資産の減価償却

建物(建物附属設備を除く)は定額法、建物以外については定率法を採用しております。ただし、在外連結子会社については定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物および構築物	3~50年
レンタル機器	3~5年
アミューズメント施設機器	3~20年

(5)無形固定資産

償却対象の無形固形資産は(自社使用のコンピューターソフトを除く)、各資産の見積耐用年数に基づいて、定額法により償却費を計算しております。

自社使用のコンピューターソフトは、自社における利用可能期間(5年)に基づいて、定額法により償却費を計算しております。

(6)貸倒引当金

売上債権および貸付金等の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しております。

(7)賞与引当金

従業員に対する賞与の支給に充てるため、当連結会計年度末までに支給額が確定していない従業員賞与の支給見込額のうち、当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

(8)退職給付引当金

従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務および年金資産の見込額に基づき計上しております。

会計基準変更時差異(552百万円(4,682千米ドル))については、15年による按分額を費用処理しております。

数理計算上の差異は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(13年)による定額法により按分した額をそれぞれ発生の翌連結会計年度から費用処理することとしております。

(9)返品調整引当金

決算期末日後予想される返品による損失に備えるため、過去の返品実績等に基づき、計上しております。

(10)リース

日本の会計慣行では、リース物件の所有権が借主に移転すると認められる以外のファイナンス・リース取引については資産計上するか、適切な注記の開示を以って通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理の選択適用が認められております。

当社グループはリース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

(11)重要なヘッジ会計の方法

①ヘッジ会計の方法

ヘッジ手段に活用されるデリバティブの公正価値の変動から生じる損益は、「純資産の部」の「繰延ヘッジ損益」として表示しております。

②ヘッジ手段とヘッジ対象

当社グループは、特定の借入金に係る金利変動リスクを管理するために金利スワップ契約を締結しております。

③ヘッジ方針

デリバティブ業務の執行と管理は、当社の社内規定により財務部が行っております。

当社の方針では、デリバティブは資産および負債に関連した市場リスクを逓減する目的のみに活用することとし、それ故、当社グループが投機目的で活用することはございません。

④ヘッジ有効性の評価方法

当社グループは、ヘッジ対象のキャッシュフローの累計の変動額と市場価格の変動を毎期分析することによりヘッジの有効性を評価しております。

(12)消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

(13)連結子会社の資産および負債の評価に関する事項

連結子会社の資産および負債の評価方法は、全面時価評価法によっております。

(14)のれんおよび負ののれんの償却に関する事項

当社は5年間の定額法により償却を行っております。米国連結子会社において発生しているのれんにつきましては、米国財務会計基準審議会基準書第142号を適用し、減損の判定を実施し、減損が発生している場合には帳簿価額を減額することとしております。

(15)連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

連結キャッシュ・フロー計算書における資金(現金および現金同等物)は、手許現金、要求払預金および容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

3. 会計処理の変更

(1)固定資産の減損に係る会計基準

当連結会計年度から「固定資産の減損に係る会計基準」(「固定資産の減損に係る会計基準の設定に関する意見書」(企業会計審議会　2002年8月9日))および「固定資産の減損に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準委員会　2003年10月31日　企業会計基準適用指針第6号)を適用しております。当該変更による損益への影響はございません。

(2)役員賞与に関する会計基準

当連結会計年度から「役員賞与に関する会計基準」(企業会計基準委員会　2005年11月29日　企業会計基準第4号)を適用しております。これによる、営業利益、経常利益および税金等調整前当期純利益に与える影響は、軽微であります。

(3)貸借対照表の純資産の部の表示に関する会計基準

当連結会計年度から「貸借対照表の純資産の部の表示に関する会計基準」(企業会計基準委員会　2005年12月9日　企業会計基準第5号)および「貸借対照表の純資産の部の表示に関する会計基準等の適用指針」(企業会計基準委員会　2005年12月9日　企業会計基準適用指針第8号)を適用しております。

従来の資本の部の合計に相当する金額は45,125百万円(382,421千米ドル)であります。

なお、連結財務諸表規則の改正により、当連結会計年度における連結財務諸表は、改正後の連結財務諸表規則により作成しております。

4.表示方法の変更

(1)連結貸借対照表関係

①のれん

無形固定資産の「連結調整勘定」(当連結会計年度より「のれん」と表示)は、前連結会計年度末まで、「その他」に含めて表示しておりましたが、重要性が増したことから区分掲記することにいたしました。なお、前連結会計年度の「その他」に含まれる「連結調整勘定」の金額は、6百万円であります。

②差入保証金

投資その他の資産の「差入保証金」は、前連結会計年度末まで、「その他」に含めて表示しておりましたが、重要性が増したことから区分掲記することにいたしました。なお、前連結会計年度の「その他」に含まれる「差入保証金」の金額は、4,526百万円であります。

5. 連結貸借対照表関係

前連結会計年度（2006年3月31日現在）		当連結会計年度（2007年3月31日現在）		
	単位：百万円		単位：百万円	単位：千米ドル
(1)有形固定資産の減価償却累計額	9,621	(1)有形固定資産の減価償却累計額	**11,147**	**94,474**
(2)担保資産		(2)担保資産		
①担保に供している資産		①担保に供している資産		
土地	3,902	土地	**3,902**	**33,070**
建物	5,250	建物	**4,992**	**42,311**
計	9,152	計	**8,895**	**75,382**
②担保提供資産に対応する債務		②担保提供資産に対応する債務		
1年以内返済予定の長期借入金（流動負債の「短期借入金」）	700	1年以内返済予定の長期借入金（流動負債の「短期借入金」）	**700**	**5,932**
長期借入金	4,130	長期借入金	**3,430**	**29,067**
計	4,830	計	**4,130**	**35,000**
(3) ――――		(3)関連会社の株式等		
		投資有価証券	**38**	**328**
(4) ――――		(4)連結会計年度末日満期手形の会計処理 当連結会計年度末日は、金融機関の休業日でありますが、当連結会計年度末日に満期となる手形については、満期日に決済が行われたものとして処理しております。		
		受取手形	**72**	**614**
		支払手形	**51**	**438**
(5)当社は、効率的かつ安定した資金調達や、資金効率の向上、財務基盤の改善を図ることを目的として、シンジケーション方式によるコミットメントライン契約を締結しております。 なお、当連結会計年度末における借入未実行残高は次のとおりであります。		(5)当社は、効率的かつ安定した資金調達や、資金効率の向上、財務基盤の改善を図ることを目的として、シンジケーション方式によるコミットメントライン契約を締結しております。 なお、当連結会計年度末における借入未実行残高は次のとおりであります。		
契約の総額	5,000	契約の総額	**15,000**	**127,118**
借入実行残高	–	借入実行残高	**–**	**–**
差引未実行残高	5,000	差引未実行残高	**15,000**	**127,118**
(6)当社の発行済株式総数		(6) ――――		
普通株式	58,435,819株			
(7)当社の保有する自己株式数		(7) ――――		
普通株式	3,471,091株			

6. 連結損益計算書関係

前連結会計年度 （2005年4月1日～2006年3月31日）		当連結会計年度 （2006年4月1日～2007年3月31日）		
	単位：百万円		単位：百万円	単位：千米ドル
（1）販売費および一般管理費の主要な費目と金額は次のとおりであります。		（1）販売費および一般管理費の主要な費目と金額は次のとおりであります。		
広告宣伝費	4,686	広告宣伝費	**4,530**	**38,391**
販売促進費	916	販売促進費	**986**	**8,364**
給料・賞与等	3,220	給料・賞与等	**3,829**	**32,456**
減価償却費	715	減価償却費	**517**	**4,389**
賞与引当金繰入額	250	賞与引当金繰入額	**739**	**6,262**
退職給付引当金繰入額	77	退職給付引当金繰入額	**63**	**541**
貸倒引当金繰入額	152	貸倒引当金繰入額	**23**	**198**
研究開発費	1,864	支払手数料	**1,074**	**9,108**
		研究開発費	**1,828**	**15,492**
（2）固定資産売却益の内訳は次のとおりであります。		（2）固定資産売却益の内訳は次のとおりであります。		
機械装置および運搬具	0	機械装置および運搬具	**0**	**0**
工具器具備品	1	工具器具備品	**1**	**11**
計	1	計	**1**	**11**
（3）固定資産除売却損の内訳は次のとおりであります。		（3）固定資産除売却損の内訳は次のとおりであります。		
建物および構築物	0	工具器具備品	**15**	**130**
工具器具備品	5	アミューズメント施設機器	**79**	**675**
アミューズメント施設機器	11	ソフトウェア		
ソフトウェア		（無形固定資産の「その他」）	**71**	**608**
（無形固定資産の「その他」）	48	その他	**6**	**58**
計	65	計	**173**	**1,473**
（4）一般管理費に含まれる研究開発費		（4）一般管理費に含まれる研究開発費		
	1,864		**1,828**	**15,492**
（5） ――――――		（5）クローバースタジオ株式会社の解散決議および株式会社フラグシップの吸収合併に伴うものであります。		
（6）海外における事業再建のための費用であります。		（6） ――――――		
（7）過年度法人税等は、主に当社と海外子会社との間の取引に関する移転価格税制に基づく更正処分によるものであります。		（7） ――――――		

7. 連結株主資本等変動計算書関係

当連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

(1)発行済株式に関する事項

	前連結会計年度末	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	58,435	3,833	–	**62,269**

(注)増加数の主な内訳は、次のとおりであります。
ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の新株予約権の行使に伴う新株の発行 3,833千株

(2)自己株式に関する事項

	前連結会計年度末	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	3,471	2,507	164	**5,813**

(注)増加数の主な内訳は、次のとおりであります。

2006年5月23日取締役会決議に基づく取得	1,000千株
2006年6月23日取締役会決議に基づく取得	1,500千株
単元未満株式の買取りによる増加	7千株
ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の新株予約権の行使に伴う移転	164千株
単元未満株式の買増請求による減少	0千株

(3)配当に関する事項

①配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額(百万円)	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2006年6月23日 定時株主総会	普通株式	549	10	2006年3月31日	2006年6月23日 (定時株主総会後)
2006年11月9日 取締役会	普通株式	786	15	2006年9月30日	2006年11月30日

決議	株式の種類	配当金の総額(千米ドル)	1株当たり配当額(米ドル)	基準日	効力発生日
2006年6月23日 定時株主総会	普通株式	4,658	0.08	2006年3月31日	2006年6月23日 (定時株主総会後)
2006年11月9日 取締役会	普通株式	6,668	0.12	2006年9月30日	2006年11月30日

②基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当金の総額(百万円)	配当の原資	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2007年6月21日 定時株主総会	普通株式	846	利益剰余金	15	2007年3月31日	2007年6月22日

決議	株式の種類	配当金の総額(千米ドル)	配当の原資	1株当たり配当額(米ドル)	基準日	効力発生日
2007年6月21日 定時株主総会	普通株式	7,176	利益剰余金	0.12	2007年3月31日	2007年6月22日

8. 連結キャッシュ・フロー計算書関係

前連結会計年度 (2005年4月1日～2006年3月31日)		当連結会計年度 (2006年4月1日～2007年3月31日)		
	単位：百万円		単位：百万円	単位：千米ドル
(1)現金および現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係		(1)現金および現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係		
現金および預金勘定	40,453	現金および預金勘定	**35,020**	**296,785**
取得日から3カ月以内に償還期限の到来する短期投資(有価証券)	119	現金および現金同等物	**35,020**	**296,785**
現金および現金同等物	40,652			
(2) ――――――		(2)株式の取得により新たに連結子会社となった会社の資産および負債の主な内訳 当連結会計年度に株式の取得により新たに連結子会社となった会社の資産および負債の主な内訳は次のとおりであります。		
		CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC.		
		流動資産	**174**	**1,495**
		固定資産	**1,537**	**13,144**
		資産合計	**1,712**	**14,639**
		流動負債	**99**	**852**
		負債合計	**99**	**852**
(3) ――――――		(3)重要な非資金取引の内容		
		新株予約権の行使		
		新株予約権の行使による資本金の増加額	**2,334**	**19,783**
		新株予約権の行使による資本剰余金の増加額	**2,330**	**19,750**
		新株予約権の行使による自己株式の移転	**229**	**1,948**
		自己株式の移転に伴う資本剰余金の減少額	**(29)**	**(251)**
		新株予約権の行使による新株予約権付社債の減少額	**4,865**	**41,231**

9. リース会計

(1)リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引に係る注記

①リース物件の取得価額相当額、減価償却累計額相当額、減損損失累計額相当額および期末残高相当額

	前連結会計年度 (2005年4月1日~2006年3月31日)			**当連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)**					
	単位:百万円			単位:百万円			単位:千米ドル		
	取得価額相当額	減価償却累計額相当額	期末残高相当額	取得価額相当額	減価償却累計額相当額	期末残高相当額	取得価額相当額	減価償却累計額相当額	期末残高相当額
機械装置および運搬具	11	9	2	**4**	**3**	**0**	**40**	**32**	**7**
工具器具備品	444	283	160	**330**	**231**	**98**	**2,802**	**1,965**	**836**
アミューズメント施設機器	4,606	2,556	2,049	**5,011**	**2,463**	**2,547**	**42,467**	**20,875**	**21,591**
合計	5,061	2,849	2,212	**5,346**	**2,699**	**2,647**	**45,310**	**22,874**	**22,436**

(注)取得価額相当額は、支払利息相当額を控除して記載しております。

②未経過リース料期末残高相当額等

	前連結会計年度 (2005年4月1日~2006年3月31日)	**当連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)**	
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
1年以内	1,172	**1,251**	**10,603**
1年超	871	**1,248**	**10,584**
合計	2,043	**2,500**	**21,187**

(注)未経過リース料期末残高相当額は、支払利息相当額を控除して記載しております。

③当連結会計年度の支払リース料、リース資産減損勘定の取崩額、減価償却費相当額、支払利息相当額および減損損失

	前連結会計年度 (2005年4月1日~2006年3月31日)	**当連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)**	
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
支払リース料	1,345	**1,561**	**13,236**
減価償却費相当額	1,309	**1,548**	**13,118**
支払利息相当額	44	**54**	**458**

④減価償却費および支払利息相当額の算定方法

・減価償却費相当額の算定方法

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。

・支払利息相当額の算定方法

リース料総額とリース物件の取得価額相当額の差額を支払利息相当額とし、各期への配分方法については、利息法によっております。

(2)オペレーティング・リース取引

①未経過リース料

	前連結会計年度 (2005年4月1日~2006年3月31日)	**当連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)**	
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
1年以内	0	**77**	**654**
1年超	1	**542**	**4,599**
合計	1	**619**	**5,254**

(減損損失について)

リース資産に配分された減損損失はございません。

10. 有価証券関係

(1)前連結会計年度(2005年4月1日～2006年3月31日)

①その他有価証券で時価のあるもの(2006年3月31日現在)

単位:百万円

区分	取得原価	連結貸借対照表計上額	差額
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの			
(1)株式	355	1,695	1,339
(2)債権	–	–	–
(3)その他	–	–	–
計	355	1,695	1,339
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの			
(1)株式	–	–	–
(2)債権	–	–	–
(3)その他	–	–	–
計	–	–	–

(注)株式の減損に当たっては、回復可能性があると認められる場合を除き、当連結会計年度末における時価が取得原価の50%以下に下落したときに減損処理を行っております。
また、回復可能性があると認められる場合を除き、当連結会計年度末における時価の下落率が取得原価の30%以上50%未満であるときは、過去一定期間における時価と取得原価との乖離状況等保有有価証券の時価水準を把握するとともに、発行体の公表財務諸表ベースでの各種財務諸表比率の検討等により、総合的に判断して減損処理を行っております。

②当連結会計年度中に売却したその他有価証券(2005年4月1日～2006年3月31日)

単位:百万円

売却額	45
売却益の合計額	–
売却損の合計額	–

③時価評価されていない主な有価証券の内容および連結貸借対照表計上額(2006年3月31日現在)

単位:百万円

その他有価証券	
非上場株式	559
投資事業有限責任組合出資	50
外国投資信託	199

④その他有価証券のうち満期があるものの今後の償還予定額(2006年3月31日現在)

単位:百万円

	1年以内
その他	
外国投資信託	199

(2)当連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

①その他有価証券で時価のあるもの(2007年3月31日現在)

区分	単位:百万円 取得原価	連結貸借対照表計上額	差額	単位:千米ドル 取得原価	連結貸借対照表計上額	差額
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの						
(1)株式	358	1,175	817	3,035	9,959	6,924
(2)債権	–	–	–	–	–	–
(3)その他	–	–	–	–	–	–
計	358	1,175	817	3,035	9,959	6,924
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの						
(1)株式	9	7	2	83	61	21
(2)債権	–	–	–	–	–	–
(3)その他	–	–	–	–	–	–
計	9	7	2	83	61	21

(注)当連結会計年度において、その他有価証券で時価のある株式について2百万円(21千米ドル)の減損処理を行っております。
株式の減損に当たっては、回復可能性があると認められる場合を除き、当連結会計年度末における時価が取得原価の50%以下に下落したときに減損処理を行っております。
また、回復可能性があると認められる場合を除き、当連結会計年度末における時価の下落率が取得原価の30%以上50%未満であるときは、過去一定期間における時価と取得原価との乖離状況等保有有価証券の時価水準を把握するとともに、発行体の公表財務諸表ベースでの各種財務諸表比率の検討等により、総合的に判断して減損処理を行っております。

②時価評価されていない主な有価証券の内容および連結貸借対照表計上額(2007年3月31日現在)

	単位:百万円	単位:千米ドル
その他有価証券		
非上場株式	525	4,449
投資事業有限責任組合出資	48	411

11. 退職給付関係

(1)採用している退職給付制度の概要

当社および一部の国内連結子会社は、確定給付型の制度として、適格退職年金制度および退職一時金制度を設けております。また、一部の在外連結子会社におきましては、確定拠出型制度を設けております。

(2)退職給付債務に関する事項

	前連結会計年度 (2006年3月31日現在)	**当連結会計年度 (2007年3月31日現在)**	
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
A. 退職給付債務	(2,003)	**(2,017)**	**(17,095)**
B. 年金資産	789	**887**	**7,518**
C. 未積立退職給付債務(A+B)	(1,213)	**(1,130)**	**(9,576)**
D. 会計基準変更時差異の未処理額	331	**294**	**2,497**
E. 未認識数理計算上の差異	65	**(97)**	**(830)**
F. 連結貸借対照表計上額純額(C+D+E)	(816)	**(933)**	**(7,909)**
G. 退職給付引当金	(816)	**(933)**	**(7,909)**

(注)一部の子会社は、退職給付債務の算定にあたり、簡便法を採用しております。

(3)退職給付費用に関する事項

	前連結会計年度 (2005年4月1日~2006年3月31日)	**当連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)**	
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
A. 勤務費用	176	**185**	**1,568**
B. 利息費用	22	**23**	**201**
C. 期待運用収益	(14)	**(19)**	**(167)**
D. 会計基準変更時差異の費用処理額	36	**36**	**312**
E. 数理計算上の差異の費用処理額	25	**12**	**109**
F. 退職給付費用(A+B+C+D+E)	246	**238**	**2,024**

前連結会計年度

(注)上記退職給付費用以外に、一部の在外連結子会社において、確定拠出型の退職給付費用として24百万円を計上しております。

当連結会計年度

(注)上記退職給付費用以外に、一部の在外連結子会社において、確定拠出型の退職給付費用として18百万円(155千米ドル)を計上しております。

(4)退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

	前連結会計年度 (2005年4月1日~2006年3月31日)	**当連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)**
A. 退職給付見込額の期間配分方法	期間定額基準	期間定額基準
B. 割引率	1.5%	1.5%
C. 期待運用収益率	2.5%	2.5%
D. 数理計算上の差異の処理年数	13年 (発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数による定額法により、翌連結会計年度から費用処理することとしております。)	13年 同左
E. 会計基準変更時差異の処理年数	15年	15年

12. 税効果会計関係

前連結会計年度（2006年3月31日現在）	単位：百万円	当連結会計年度（2007年3月31日現在）	単位：百万円	単位：千米ドル
(1)繰延税金資産および繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳		(1)繰延税金資産および繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳		
（繰延税金資産）		（繰延税金資産）		
たな卸資産評価損損金不算入額	854	たな卸資産評価損損金不算入額	**933**	**7,908**
貸倒引当金損金算入限度超過額	639	貸倒引当金損金算入限度超過額	**366**	**3,102**
賞与引当金損金不算入額	405	賞与引当金損金不算入額	**594**	**5,035**
退職給付引当金損金不算入額	331	退職給付引当金損金不算入額	**357**	**3,027**
返品調整引当金損金不算入額	141	返品調整引当金損金不算入額	**187**	**1,592**
たな卸資産処分損損金不算入額	1,895	たな卸資産処分損損金不算入額	**1,148**	**9,732**
未払費用損金不算入額	555	未払費用損金不算入額	**551**	**4,670**
繰越欠損金	8,360	繰越欠損金	**6,855**	**58,100**
連結子会社の繰越欠損金等	1,516	連結子会社の繰越欠損金等	**1,051**	**8,908**
その他	605	減価償却費損金算入限度超過額	**151**	**1,285**
小計	15,306	その他	**1,220**	**10,346**
評価性引当金額	(2,706)	小計	**13,417**	**113,709**
繰延税金資産の合計額	12,600	評価性引当金額	**(3,914)**	**(33,171)**
		繰延税金資産の合計額	**9,503**	**80,538**
（繰延税金負債）				
その他有価証券評価差額金	(542)	（繰延税金負債）		
為替換算調整勘定	(167)	その他有価証券評価差額金	**(329)**	**(2,793)**
繰延税金負債の合計	(709)	子会社時価評価差額	**(170)**	**(1,443)**
差引:繰延税金資産の純額	11,890	その他	**(1)**	**(9)**
		繰延税金負債の合計	**(501)**	**(4,246)**
		差引:繰延税金資産の純額	**9,002**	**76,291**
連結貸借対照表との関係は以下のとおりであります。		連結貸借対照表との関係は以下のとおりであります。		
流動資産—繰延税金資産	3,266	流動資産—繰延税金資産	**3,215**	**27,251**
固定資産—繰延税金資産	8,624	固定資産—繰延税金資産	**5,786**	**49,039**
合計	11,890	合計	**9,002**	**76,291**
(2)法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳		(2)法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳		
	%			
法定実効税率	40.6	法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間の差異が僅少であるため注記を省略しております。		
（調整）				
評価性引当金額の減少に係る項目	(66.5)			
外国税額損金算入額	5.0			
連結未実現利益消去等に係る項目	(6.0)			
海外連結子会社の適用税率差	(0.5)			
更正による過年度法人税等	26.5			
その他	0.5			
税効果会計適用後の法人税等の負担率	(0.4)			

13. セグメント情報

(1)事業の種類別セグメント情報

①前連結会計年度(2005年4月1日～2006年3月31日)

単位:百万円

	コンシューマ用ゲームソフト事業	アミューズメント施設運営事業	業務用機器販売事業	コンテンツエキスパンション事業	その他事業	計	消去または全社	連結
Ⅰ 売上高および営業損益								
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高	42,718	11,568	6,956	5,742	3,268	70,253	(–)	70,253
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	–	–	39	–	–	39	(39)	–
計	42,718	11,568	6,995	5,742	3,268	70,292	(39)	70,253
営業費用	39,791	9,130	5,879	3,379	3,070	61,251	2,421	63,673
営業利益	2,926	2,438	1,116	2,362	197	9,041	(2,460)	6,580
Ⅱ 資産、減価償却費および資本的支出								
資産	20,686	8,399	5,921	3,340	5,274	43,622	54,834	98,457
減価償却費	358	831	39	16	405	1,651	284	1,936
資本的支出	296	1,096	146	17	0	1,557	43	1,600

(注)1 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2 各事業の主な製品および事業内容

(1)コンシューマ用ゲームソフト事業……家庭用ゲームソフトの開発、販売事業

(2)アミューズメント施設運営事業……アミューズメント施設の運営事業

(3)業務用機器販売事業……業務用ゲーム機器、IC基板等の開発・製造・販売事業

(4)コンテンツエキスパンション事業……携帯電話向けコンテンツの開発・配信および液晶表示基板等の開発・製造・販売事業

(5)その他事業……ライセンス事業、その他

3 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は2,484百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

4 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は54,853百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金および預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。

5 減価償却費および資本的支出には、長期前払費用と同費用に係る償却額が含まれております。

②当連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

単位:百万円

	コンシューマ用ゲームソフト事業	アミューズメント施設運営事業	業務用機器販売事業	コンテンツエキスパンション事業	その他事業	計	消去または全社	連結
Ⅰ 売上高および営業損益								
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高	**43,813**	**13,043**	**8,021**	**7,102**	**2,561**	**74,542**	**(–)**	**74,542**
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	**–**	**–**	**39**	**–**	**–**	**39**	**(39)**	**–**
計	**43,813**	**13,043**	**8,060**	**7,102**	**2,561**	**74,581**	**(39)**	**74,542**
営業費用	**35,757**	**11,033**	**6,691**	**5,477**	**3,000**	**61,961**	**2,977**	**64,939**
営業利益または営業損失	**8,055**	**2,009**	**1,369**	**1,624**	**(439)**	**12,619**	**(3,017)**	**9,602**
Ⅱ 資産、減価償却費および資本的支出								
資産	**21,552**	**10,161**	**7,157**	**6,759**	**3,682**	**49,314**	**42,164**	**91,478**
減価償却費	**335**	**1,141**	**667**	**134**	**354**	**2,632**	**141**	**2,774**
資本的支出	**782**	**2,157**	**740**	**265**	**119**	**4,065**	**429**	**4,495**

②当連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

単位:千米ドル

	コンシューマ用ゲームソフト事業	アミューズメント施設運営事業	業務用機器販売事業	コンテンツエキスパンション事業	その他事業	計	消去または全社	連結
Ⅰ　売上高および営業損益								
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高	**371,302**	**110,538**	**67,979**	**60,189**	**21,707**	**631,717**	**(–)**	**631,717**
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	**–**	**–**	**330**	**–**	**–**	**330**	**(330)**	**–**
計	**371,302**	**110,538**	**68,310**	**60,189**	**21,707**	**632,048**	**(330)**	**631,717**
営業費用	**303,032**	**93,506**	**56,707**	**46,423**	**25,431**	**525,100**	**25,237**	**550,337**
営業利益または営業損失	**68,269**	**17,032**	**11,603**	**13,766**	**(3,723)**	**106,948**	**(25,567)**	**81,380**
Ⅱ　資産、減価償却費および資本的支出								
資産	**182,651**	**86,110**	**60,659**	**57,284**	**31,209**	**417,915**	**357,326**	**775,242**
減価償却費	**2,842**	**9,670**	**5,652**	**1,142**	**3,003**	**22,312**	**1,199**	**23,512**
資本的支出	**6,635**	**18,288**	**6,273**	**2,246**	**1,009**	**34,453**	**3,643**	**38,096**

(注)1　前連結会計年度と同じ
2　前連結会計年度と同じ
3　営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は3,036百万円(25,729千米ドル)であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。
4　資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は42,179百万円(357,456千米ドル)であり、その主なものは、余資運用資金(現金および預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。
5　前連結会計年度と同じ

(2)所在地別セグメント情報

①前連結会計年度(2005年4月1日～2006年3月31日)

単位:百万円

	日本	北米	欧州	その他の地域	計	消去または全社	連結
Ⅰ　売上高および営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	48,683	11,748	9,105	717	70,253	(–)	70,253
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	5,620	465	62	–	6,148	(6,148)	–
計	54,303	12,213	9,167	717	76,401	(6,148)	70,253
営業費用	45,554	12,039	9,127	644	67,366	(3,693)	63,673
営業利益	8,749	173	40	72	9,035	(2,454)	6,580
Ⅱ　資産	37,050	4,960	4,120	397	46,528	51,928	98,457

(注)1　国または地域の区分は、地理的近接度によっております。
2　本邦以外の区分に属する主な国または地域
(1)北米……アメリカ合衆国
(2)欧州……ヨーロッパ諸国
(3)その他の地域…アジア、その他
3　営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は2,484百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。
4　資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は54,853百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金および預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。

②当連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

単位:百万円

	日本	北米	欧州	その他の地域	計	消去または全社	連結
Ⅰ　売上高および営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	**50,074**	**15,450**	**8,090**	**927**	**74,542**	**(–)**	**74,542**
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	**6,652**	**315**	**–**	**–**	**6,967**	**(6,967)**	**–**
計	**56,726**	**15,766**	**8,090**	**927**	**81,510**	**(6,967)**	**74,542**
営業費用	**46,660**	**14,322**	**7,074**	**803**	**68,860**	**(3,920)**	**64,939**
営業利益	**10,065**	**1,443**	**1,016**	**124**	**12,650**	**(3,047)**	**9,602**
Ⅱ　資産	**40,782**	**8,050**	**3,534**	**219**	**52,587**	**38,891**	**91,478**

単位：千米ドル

	日本	北米	欧州	その他の地域	計	消去または全社	連結
Ⅰ　売上高および営業損益							
売上高							
（1）外部顧客に対する売上高	**424,356**	**130,936**	**68,562**	**7,862**	**631,717**	**(—)**	**631,717**
（2）セグメント間の内部売上高または振替高	**56,373**	**2,675**	**—**	**—**	**59,049**	**(59,049)**	**—**
計	**480,730**	**133,611**	**68,562**	**7,862**	**690,767**	**(59,049)**	**631,717**
営業費用	**395,426**	**121,377**	**59,951**	**6,808**	**583,563**	**(33,225)**	**550,337**
営業利益	**85,304**	**12,234**	**8,610**	**1,054**	**107,203**	**(25,823)**	**81,380**
Ⅱ　資産	**345,617**	**68,224**	**29,955**	**1,859**	**445,656**	**329,585**	**775,242**

（注）1　前連結会計年度と同じ
2　前連結会計年度と同じ
3　営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は3,036百万円（25,729千米ドル）であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。
4　資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は42,179百万円（357,456千米ドル）であり、その主なものは、余資運用資金（現金および預金、有価証券）、長期投資資金（投資有価証券）および管理部門に係る資産であります。

（3）海外売上高

①前連結会計年度（2005年4月1日～2006年3月31日）

単位：百万円

	北米	欧州	その他の地域	計
Ⅰ　海外売上高	12,024	8,943	1,071	22,039
Ⅱ　連結売上高				70,253
Ⅲ　連結売上高に占める海外売上高の割合	17.1%	12.7%	1.5%	31.4%

（注）1　国または地域の区分は、地理的近接度によっております。
2　各区分に属する主な国または地域
（1）北米……アメリカ合衆国
（2）欧州……ヨーロッパ諸国
（3）その他の地域…アジア、その他
3　海外売上高は、当社および連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高の合計額（ただし、連結会社間の内部売上高を除く。）であります。

②当連結会計年度（2006年4月1日～2007年3月31日）

単位：百万円

	北米	欧州	その他の地域	計
Ⅰ　海外売上高	**15,488**	**7,697**	**1,481**	**24,667**
Ⅱ　連結売上高				**74,542**
Ⅲ　連結売上高に占める海外売上高の割合	**20.8%**	**10.3%**	**2.0%**	**33.1%**

単位：千米ドル

	北米	欧州	その他の地域	計
Ⅰ　海外売上高	**131,258**	**65,233**	**12,555**	**209,047**
Ⅱ　連結売上高				**631,717**
Ⅲ　連結売上高に占める海外売上高の割合	**20.8%**	**10.3%**	**2.0%**	**33.1%**

（注）1　前連結会計年度と同じ
2　前連結会計年度と同じ
3　前連結会計年度と同じ

14. 関連当事者との取引

(1)前連結会計年度(2005年4月1日～2006年3月31日)

①役員および個人主要株主等

属性	会社等の名称	住所	資本金(百万円)	事業の内容または職業	議決権等の所有割合(%)	関係内容		取引の内容	取引金額(百万円)	科目	期末残高(百万円)
						役員の兼任等	事業上の関係				
役員およびその近親者	(有)クロスロード	大阪府羽曳野市	3	資産管理等	(被所有)直接11.6	兼任2人	事務所の賃貸	事務所の賃貸	1	固定負債「その他」長期預り金	1
	(株)ドリームインキュベータ	東京都目黒区	4,517	コンサルティングサービス等	(所有)直接0.8	兼任1人	コンサルティングサービスの委託	コンサルティングサービスの委託	90	未払金	47

(注)取引金額には消費税等を含まず、長期預り金を除く残高には消費税等が含まれております。

(取引条件および取引条件の決定方針等)

事務所の賃貸については、近隣の取引実勢に基づいて決定しております。

また、コンサルティングサービスの委託につきましては、コンサルティングサービス提案書に基づき、社内で効果を事前検証したのち、交渉の上、一般的取引条件と同様に決定しております。

②子会社等

属性	会社等の名称	住所	資本金(百万ウォン)	事業の内容または職業	議決権等の所有割合(%)	関係内容		取引の内容	取引金額(百万円)	科目	期末残高(百万円)
						役員の兼任等	事業上の関係				
関連会社	KOKO CAPCOM CO., LTD.	韓国ソウル瑞草区	1,000	ゲームソフトの開発および販売	(所有)直接49.0	兼任1人	当社製品の販売	家庭用ゲームソフトの販売	10	売掛金	64

(注)取引金額および期末残高には消費税等は含まれておりません。

(取引条件および取引条件の決定方針等)

家庭用ゲームソフトの販売につきましては、市場価格、総原価を勘案して当社希望価格を提示し、その都度交渉の上、一般的取引条件と同様に決定しております。

(2)当連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

①役員および個人主要株主等

属性	会社等の名称	住所	資本金(百万円)	事業の内容または職業	議決権等の所有割合(%)	関係内容		取引の内容	取引金額(百万円)	科目	期末残高(百万円)
						役員の兼任等	事業上の関係				
役員およびその近親者	(有)クロスロード	大阪府羽曳野市	8	資産管理等	(被所有)直接12.0	兼任2人	事務所の賃貸	事務所の賃貸	3	固定負債「その他」長期預り金	1

属性	会社等の名称	住所	資本金(千米ドル)	事業の内容または職業	議決権等の所有割合(%)	関係内容		取引の内容	取引金額(千米ドル)	科目	期末残高(千米ドル)
						役員の兼任等	事業上の関係				
役員およびその近親者	(有)クロスロード	大阪府羽曳野市	67	資産管理等	(被所有)直接12.0	兼任2人	事務所の賃貸	事務所の賃貸	30	固定負債「その他」長期預り金	13

(注)取引金額には消費税等を含んでおりません。

(取引条件および取引条件の決定方針等)

事務所の賃貸については、近隣の取引実勢に基づいて決定しております。

15. 1株当たり情報

	前連結会計年度 (2005年4月1日~2006年3月31日)	当連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)	
	単位:円	単位:円	単位:米ドル
1株当たり純資産額	716.91	**799.35**	**6.77**
1株当たり当期純利益金額	125.19	**107.52**	**0.91**
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	93.49	**84.81**	**0.72**

(注)1　1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (2006年3月31日現在)	当連結会計年度 (2007年3月31日現在)	
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
純資産の部の合計額	–	**45,144**	**382,578**
純資産の部の合計額から控除する金額	–	**16**	**143**
(うち少数株主持分)	–	**16**	**143**
普通株式に係る期末の純資産額	–	**45,127**	**382,434**
1株あたり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式の数(千株)	–	**56,455**	**56,455**

2　1株当たり当期純利益金額および潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (2005年4月1日~2006年3月31日)	当連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)	
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
1株当たり当期純利益金額			
当期純利益	6,941	**5,852**	**49,597**
普通株主に帰属しない金額	60	**–**	**–**
(うち利益処分による役員賞与金)	60	**–**	**–**
普通株式に係る当期純利益	6,881	**5,852**	**49,597**
普通株式の期中平均株式数(千株)	54,967	**54,432**	**54,432**
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額			
当期純利益調整額	67	**24**	**209**
(うち支払利息(税額相当額控除後))	36	**–**	**–**
(うち社債管理手数料(税額相当額控除後))	30	**24**	**209**
普通株式増加数(千株)	19,353	**14,869**	**14,869**
(うち転換社債(千株))	19,353	**14,869**	**14,869**

16. 重要な後発事象

前連結会計年度 (2005年4月1日~2006年3月31日)	**当連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)**
当社は、2006年5月23日開催の取締役会において、会社法第165条第2項の規定に基づき、経営環境の変化に対応して、機動的な資本政策を遂行するため自己株式の取得を行なうことを決議し、以下のとおり取得いたしました。 (1)取得した株式の種類 普通株式 (2)取得した株式の総数 1,000,000 株 (3)株式取得価額の総額 1,231百万円 (4)自己株式取得の期間 2006年5月24日から2006年6月8日まで	—

17. 社債明細表

会社名	銘柄	発行年月日	前期末残高（百万円）	当期末残高（百万円）	利率(%)	担保	償還期限
株式会社カプコン	130%コールオプション条項付第4回無担保転換社債（転換価額下方修正条項および転換社債間限定同順位特約付）	2001年12月20日	10,000	–	–	無担保	2007年3月30日
株式会社カプコン	130%コールオプション条項付第5回無担保転換社債（転換価額下方修正条項および転換社債間限定同順位特約付）	2001年12月20日	15,000	15,000	–	無担保	2009年3月31日
株式会社カプコン	2009年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債	2004年10月8日	11,500	6,635	–	無担保	2009年10月8日
合計	–	–	36,500	21,635	–	–	–

会社名	銘柄	発行年月日	前期末残高（千米ドル）	当期末残高（千米ドル）	利率(%)	担保	償還期限
株式会社カプコン	130%コールオプション条項付第4回無担保転換社債（転換価額下方修正条項および転換社債間限定同順位特約付）	2001年12月20日	84,745	–	–	無担保	2007年3月30日
株式会社カプコン	130%コールオプション条項付第5回無担保転換社債（転換価額下方修正条項および転換社債間限定同順位特約付）	2001年12月20日	127,118	127,118	–	無担保	2009年3月31日
株式会社カプコン	2009年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債	2004年10月8日	97,457	56,228	–	無担保	2009年10月8日
合計	–	–	309,322	183,347	–	–	–

(注)1　転換社債に関する記載は次のとおりであります。

銘柄	転換の条件	転換により発行すべき株式の内容	転換を請求できる期間
130%コールオプション条項付第4回無担保転換社債（転換価額下方修正条項および転換社債間限定同順位特約付）	転換社債3,230円(23.27米ドル)につき株式会社カプコン株式1株の割合をもって転換	株式会社カプコン普通株式	2002年2月1日～2007年3月29日
130%コールオプション条項付第5回無担保転換社債（転換価額下方修正条項および転換社債間限定同順位特約付）	転換社債3,020円(25.59米ドル)につき株式会社カプコン株式1株の割合をもって転換	株式会社カプコン普通株式	2002年2月1日～2009年3月30日

2　新株予約権付社債に関する記載は次のとおりであります。

発行すべき株式の内容	新株予約権の発行価額	株式の発行価格（円）	発行価額の総額（百万円）	新株予約権の行使により発行した株式の発行価額の総額（百万円）	新株予約権の付与割合（%）	新株予約権の行使期間	代用払込に関する事項
株式会社カプコン普通株式	無償	1,217	11,500	4,665	100	2004年10月15日～2009年10月2日	(注)

発行すべき株式の内容	新株予約権の発行価額	株式の発行価格（米ドル）	発行価額の総額（千米ドル）	新株予約権の行使により発行した株式の発行価額の総額（千米ドル）	新株予約権の付与割合（%）	新株予約権の行使期間	代用払込に関する事項
株式会社カプコン普通株式	無償	10.31	97,457	39,533	100	2004年10月15日～2009年10月2日	(注)

(注)本新株予約権付社債の社債権者が本新株予約権を行使したときは、本社債の金額の償還に代えて当該本新株予約権の行使に際して払込をなすべき額の金額を払込とする請求があったものとみなしております。

3　連結決算日後5年内における1年ごとの償還予定額は次のとおりであります。

1年以内（百万円）	1年超2年以内（百万円）	2年超3年以内（百万円）	3年超4年以内（百万円）	4年超5年以内（百万円）
–	15,000	6,635	–	–

1年以内（百万円）	1年超2年以内（千米ドル）	2年超3年以内（千米ドル）	3年超4年以内（千米ドル）	4年超5年以内（千米ドル）
–	127,118	56,228	–	–

18. 借入金等明細表

区分	前期末残高（百万円）	当期末残高（百万円）	平均利率（%）	返済期限
短期借入金	–	55	2.14	–
1年以内返済予定の長期借入金	700	700	1.73	–
長期借入金（1年以内に返済予定のものを除く。）	4,130	3,430	1.73	2008年4月1日～2012年9月28日
合計	4,830	4,185	1.74	–

区分	前期末残高（千米ドル）	当期末残高（千米ドル）	平均利率（%）	返済期限
短期借入金	–	470	2.14	–
1年以内返済予定の長期借入金	5,932	5,932	1.73	–
長期借入金（1年以内に返済予定のものを除く。）	35,000	29,067	1.73	2008年4月1日～2012年9月28日
合計	40,932	35,470	1.74	–

（注）1　「平均利率」については、借入金等の期末残高に対する加重平均利率を記載しております。

2　長期借入金（1年以内に返済のものを除く。）の連結決算日後5年内における返済予定額は以下のとおりであります。

	1年超2年以内（百万円）	2年超3年以内（百万円）	3年超4年以内（百万円）	4年超5年以内（百万円）
長期借入金	1,960	420	420	420

	1年超2年以内（千米ドル）	2年超3年以内（千米ドル）	3年超4年以内（千米ドル）	4年超5年以内（千米ドル）
長期借入金	16,610	3,559	3,559	3,559

和文アニュアルレポートの作成と監査上の位置付けについて

当社は、当社の事業概要および連結財務諸表を含む財務内容を中心としたアニュアルレポートを英文で作成しておりますが、年次報告書の開示の公平性を考慮し、英文アニュアルレポートを和訳した和文アニュアルレポートも作成し、皆様に提供しております。

また、和文アニュアルレポートに関しましては、英文と和文との表現に相違がないよう留意するとともに、和文アニュアルレポート所収の当社連結財務諸表につきましては、監査済英文連結財務諸表の和訳を掲載しております。なお当該和訳は当社の責任において行ったものであり、あらた監査法人の査閲は受けておりません。

会社概要

（2007年3月31日現在）

本社

東京支店

研究開発ビル

会社の紹介

商号	株式会社カプコン
設立年月日	1979年5月30日
創業年月日	1983年6月11日
主要な事業内容	1. 家庭用テレビゲームソフトの企画、開発、販売 2. 業務用ゲーム機器の企画、開発、製造、販売 3. アミューズメント施設の運営
資本金	29,915百万円
決算期	3月31日
従業員数	連結1,320名・単体1,196名

主要な事業所

本社　〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
TEL：06-6920-3600　FAX：06-6920-5100

研究開発ビル　〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目2番8号
TEL：06-6920-7600　FAX：06-6920-7698

東京支店　〒163-0425
東京都新宿区西新宿二丁目1番1号
TEL：03-3340-0710　FAX：03-3340-0711

上野事業所　〒518-1155
三重県伊賀市治田3902番地
TEL：0595-20-2030　FAX：0595-20-2044

主要な子会社

- **カプコンU.S.A., INC.**
  800 Concar Drive, Suite 300 San Mateo,
  California 94402 U.S.A.
  TEL：1-650-350-6500　FAX：1-650-350-6655
  http://www.capcom.com/
  資本金:159,949千米ドル
  事業内容：持株会社・米国子会社の管理

- **カプコン・エンタテイメント, INC.**
  800 Concar Drive, Suite 300 San Mateo,
  California 94402 U.S.A.
  TEL：1-650-350-6500　FAX：1-650-350-6655
  資本金:1,000千米ドル
  事業内容:家庭用ゲームソフトの販売

- **カプコン・インタラクティブ, INC.**
  10960 Wilshire Blvd. Suite 1500, Los Angeles,
  CA 90024 U.S.A.
  TEL：1-310-943-5470　FAX：1-310-943-5489
  http://www.capcommobile.com/
  資本金:0千米ドル
  事業内容:携帯電話向けコンテンツの配信

- **株式会社カプトロン**
  〒540-0037　大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
  TEL：06-6920-3626　FAX：06-6920-5126
  資本金:1,640百万円
  事業内容:不動産の賃貸および管理

- **カプコンアジアCO., LTD.**
  Units 1510-1511, North Tower Concordia Plaza,
  No.1 Science Museum Road,
  Tsimshatsui East, Kowloon, Hong Kong
  TEL：852-2366-1001　FAX：852-2366-1985
  http://www.capcomasia.com.hk/
  資本金:21,500千香港ドル
  事業内容:家庭用ゲームソフトの販売

- **カプコン・エンタテインメント・コリアCO., LTD.**
  Dong IL Highvill Office 410 1542-1 Seocho-dong
  Seocho-gu, Seoul, Korea
  TEL：82-2-525-2160　FAX：82-2-525-2161
  http://www.capcomkorea.com/
  資本金:1,000百万ウォン
  事業内容:家庭用ゲームソフトの販売、
  オンラインゲームの開発および運営

- **カプコンチャーボ株式会社**
  〒540-0037　大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
  TEL：06-6920-3616　FAX：06-6920-5170
  http://www.juden.net/
  資本金:300百万円
  事業内容:携帯電話用充電器の販売、レンタル

- **株式会社ダレット**
  〒163-0426　東京都新宿区西新宿二丁目1番1号
  新宿三井ビル26階
  TEL：03-3340-0696　FAX：03-3340-0655
  http://www.daletto.co.jp/
  資本金:90百万円
  事業内容:オンラインポータルサイトの運営

- **CE・ヨーロッパLTD.**
  9th Floor, 26-28 Hammersmith Grove,
  Hammersmith, London W6 7HA, U.K.
  TEL：44-20-8846-2550　FAX：44-20-8741-4176
  http://www.capcom-europe.com/
  資本金:1,000千ポンド
  事業内容:家庭用ゲームソフトの販売

- **CEG・インタラクティブ・エンタテイメントGmbH**
  Barmbeker Str.4b 22303 Hamburg Germany
  TEL：49-40-6965-620　FAX：49-40-6965-6222
  資本金:25千ユーロ
  事業内容:家庭用ゲームソフトの販売

いつの時代もヒットタイトルを生み出してきたカプコン。その歴史は、ユーザーから愛され続けた証です。

当社は創業以来、常にゲーム業界の先駆けとなる作品を創造し、国内外で数々のヒットタイトルを生み出してきました。一世を風靡した対戦格闘ゲーム「ストリートファイターII」、世界的に大ヒットしたサバイバルホラー「バイオハザード」など、独創的なタイトルでカプコンの名を世に知らしめてきました。今後も、より多くの人々に楽しさと感動を提供する企業として躍進してまいります。

1983

7月
開発第1号機(メダル)「リトルリーグ」を発売。

10月
メダルゲーム「フィーバーチャンス」を発売。

12月
直営ゲームセンター「アクティ24」をオープン。

1984

5月
業務用テレビゲーム第一弾「バルガス」を発売。

12月
業務用テレビゲーム「1942」を発売。

1985

5月
業務用テレビゲーム「戦場の狼」を発売。

9月
業務用テレビゲーム「魔界村」を発売。

12月
家庭用テレビゲーム第一弾としてファミリーコンピュータ用ソフト「1942」を発売。

1986

6月
ファミリーコンピュータ用ソフト「魔界村」を発売。

9月
ファミリーコンピュータ用ソフト「戦場の狼」を発売。

1987

8月
業務用テレビゲーム「ストリートファイター」を発売。

12月
ファミリーコンピュータ用ソフト「ロックマン」を発売。

1989

12月
業務用テレビゲーム「ファイナルファイト」を発売。

1991

3月
業務用テレビゲーム「ストリートファイターII」を発売、ストIIブームを巻き起こす。

1992

6月
スーパーファミコン用ソフト「ストリートファイターII」を発売、大ヒットを放つ。

1993

4月
スーパーファミコン用ソフト「ブレス オブ ファイア」を発売。

7月
新潟県下最大のアミューズメント施設「カプコサーカス新潟東店」をオープン。

1994

8月
劇場版アニメ「ストリートファイターII」が公開。

12月
ハリウッド映画「ストリートファイター」が公開。

1979

1979年5月
電子応用ゲーム機器の開発および販売を目的として、大阪府松原市にアイ・アール・エム株式会社(資本金1,000万円)を設立。

1981年5月
子会社日本カプセルコンピュータ株式会社を設立。

1981年9月
サンビ株式会社に商号を変更し、本店を大阪府羽曳野市に移転。

1983年6月
販売部門を担当する会社として、大阪市平野区に(旧)株式会社カプコン(資本金1,000万円)を設立。

1983年10月
東京都新宿区に東京支店設置。

1985

1985年8月
米国における当社製品の販売を目的として、カリフォルニア州にカプコン U.S.A., INC.を設立。

1989年1月
(旧)株式会社カプコンを吸収合併。商号を株式会社カプコンに変更し、本店を大阪市東区に移転。

1989年8月
英国ロンドンに英国駐在員事務所設置。

1990

1990年10月
株式を社団法人日本証券業協会へ店頭銘柄として登録。

1991年2月
株式会社ユニカを買収し、100%子会社とする。

1991年12月
株式会社ユニカを株式会社カプトロンに商号変更。

1993年7月
東南アジアの販売拠点としてカプコンアジアCO., LTD.を香港に設立。

1993年10月
株式を大阪証券取引所市場第二部に上場。

1994年5月
上野事業所竣工。

1994年7月
本社ビル竣工。本店を大阪市中央区内平野町に移転。

1995

4月
テレビアニメ
「ストリートファイターⅡV」が放映開始。

1996

3月
プレイステーション用ソフト
「バイオハザード」を発売、
記録的なロングセラーで
サバイバルホラージャンルを確立。

1999

7月
プレイステーション用ソフト
「ディノクライシス」を発売、
大ヒットを放つ。

2001

1月
プレイステーション2用ソフト
「鬼武者」を発売。
プレイステーション2用ソフト
として、初の国内100万本
販売を達成。

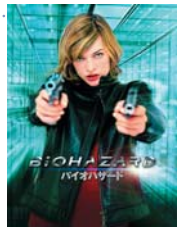
8月
プレイステーション2用ソフト
「デビル メイ クライ」を発売。
大ヒットに。

10月
ゲームボーイアドバンス用
ソフト「逆転裁判」を発売。
法廷バトルゲームとして
注目を集める。

2002

3月
人気ゲーム「ロックマン エグゼ」を
題材にしたテレビアニメがスタート。

3月
ハリウッド映画
「バイオハザード」が公開、
全世界で1億200万ドル
の興行収入を達成。



2004

2月
出版事業に進出、
第一弾として「鬼武者3」
の攻略本を発売。

9月
ハリウッド映画
「バイオハザードⅡ
アポカリプス」が公開、
1億ドルの興業収入を突破。

10月
第8回CESA GAME AWARDS
において「モンスターハンター」が
最優秀賞を受賞。

2005

3月
劇場版アニメ
「ロックマン エグゼ」が公開。

2006

7月
株式会社タカラトミーと共同で、
女児向けカードゲーム機
「ワンタメ ミュージック
チャンネル」を展開。

2007

1月
Xbox 360用新作ソフト
「ロスト プラネット」「デッドライジング」が、
グローバルでそれぞれ100万本を突破。

3月
「モンスターハンターポータブル 2nd」が、
PSP用ソフトとして初の国内100万本出荷を達成。

7月
埼玉県にロードサイド店
「プラサカプコン入間店」
をオープン。

1995 2000 2005

1995年6月
米国における当社製品の販売拡大を目的として、カプコンU.S.A., INC.を持株会社としたカプコン・エンタテイメント, INC. およびカプコン・デジタル・スタジオ, INC.(2003年5月カプコン・スタジオ8, INC.に社名変更)を設立。

1997年4月
シナリオ制作を中心としたゲームソフトの企画・開発を目的として、株式会社フラグシップを設立。

1999年9月
大阪証券取引所市場第一部に指定替え。

2000年10月
株式を東京証券取引所市場第一部に上場。

2001年9月
携帯電話等のコミュニケーション・ツールへのサポートビジネスを目的とした100%子会社カプコンチャーボ株式会社を設立。

2002年11月
英国ロンドンにCE・ヨーロッパLTD.を設立。

2003年2月
ドイツにCEG・インタラクティブ・エンタテイメントGmbHを設立。

2006年6月
海外における携帯電話向けコンテンツの開発・配信を目的として、米国にカプコン・インタラクティブ, INC. を設立し、さらにカプコン・インタラクティブ, INC. が、カプコン・インタラクティブ・カナダ, INC. (旧コズミック・インフィニティー, INC.)の全株式を取得し、100%子会社とする。

2006年10月
ドワンゴグループと共同し、オンラインポータルサイト運営会社の株式会社ダレットを設立。

2007年3月
アジアの販売拠点として韓国に100%子会社カプコン・エンターテインメント・コリアCO., LTD. を設立。カプコン・エンタテイメント, INC. がカプコン・スタジオ8, INC. を吸収合併。

2007年6月
株式会社カプコンが株式会社フラグシップを吸収合併。

©2002 CONSTANTIN FILM PRODUKTION GMBH/NEW LEGACY FILM LTD
©2004 DAVIS FILMS IMPACT (CANADA) INC.CONSTANTIN FILM (UK) LIMITED. All Rights Reserved.
©CAPCOM·小学館·ShoPro·テレビ東京 ©劇場版ロックマンエグゼ制作委員会 2005
©2006カプコン·タカラトミー

株式情報

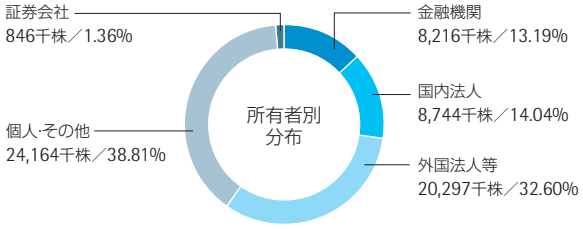
ANNUAL REPORT 2007

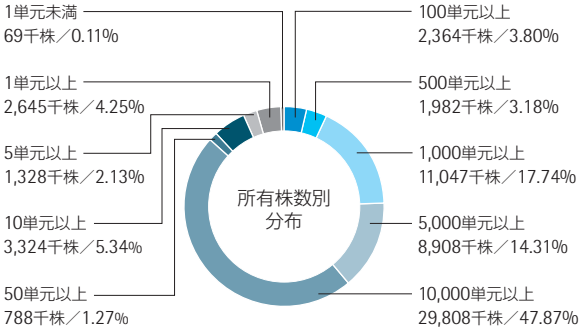
（2007年3月31日現在）

株式の状況

上場証券取引所	東京・大阪証券取引所
発行可能株式総数	150,000,000株
発行済株式の総数	62,269,007株
株主数	20,373名

株式の分布状況



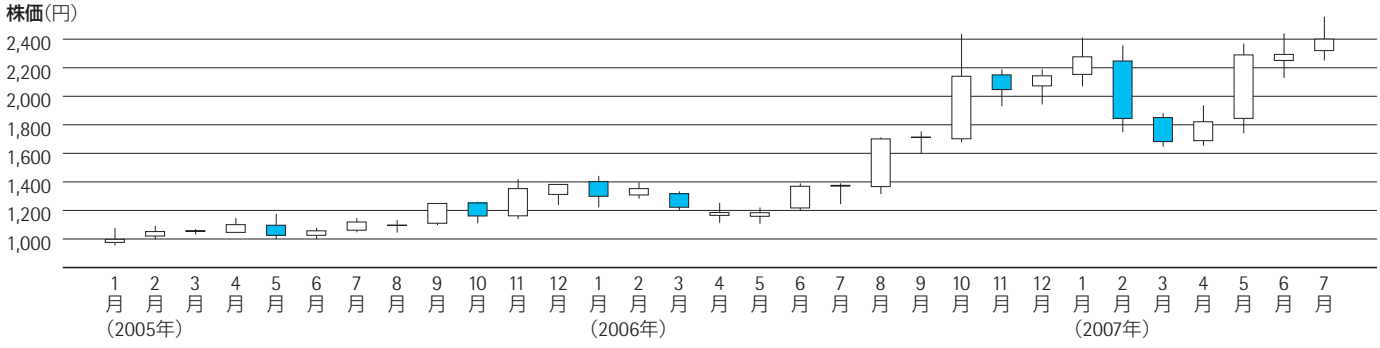


大株主（上位10名）

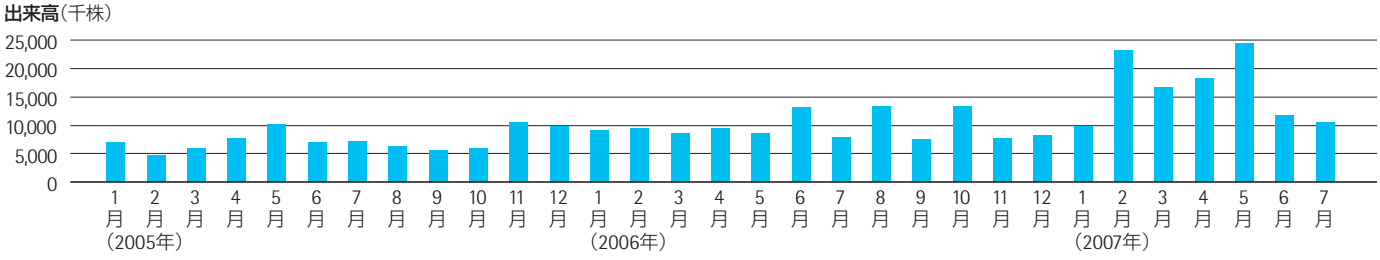
株主名	持株数(千株)	出資比率(%)
有限会社クロスロード	6,771	12.00
辻　本　憲　三	2,745	4.86
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2,024	3.59
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	1,884	3.34
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,853	3.28
辻　本　美　之	1,669	2.96
辻　本　春　弘	1,546	2.74
辻　本　良　三	1,545	2.74
モルガンスタンレーアンドカンパニーインターナショナルリミテッド	1,425	2.53
ドイチェバンクアーゲーロンドンビーピーアイリッシュレジデンツ619	1,357	2.40

(注)当社は、自己株式5,813千株を保有しておりますが、上記大株主から除外しております。

株価推移



出来高推移



株価・出来高11年推移

	1997年3月期	1998年3月期	1999年3月期	2000年3月期	2001年3月期	2002年3月期	2003年3月期	2004年3月期	2005年3月期	2006年3月期	2007年3月期
株価(期末)	1,367	1,080	1,080	4,700	3,580	3,470	1,033	1,032	1,047	1,209	1,692
最高値	1,993	1,960	1,280	6,140	4,360(5,100)	4,460	3,860	1,685	1,246	1,450	2,445
最安値	1,227	867	667	970	2,935(2,975)	2,400	999	857	884	1,000	1,110
出来高(合計)	11,896,000	8,121,000	6,859,000	76,522,000	54,022,000	59,785,000	69,891,000	109,458,000	90,897,000	93,992,000	137,965,000

(注1)2000年3月期以前は株式分割後の調整株価で表示しております。
(注2)括弧表示しているものおよび2000年3月期以前は株式会社大阪証券取引所における株価を表示しております。

カプコンIRサイトのご案内　http://ir.capcom.co.jp/

当社では、株主や投資家の皆様に最新情報をタイムリーに提供することを目的として、ホームページを活用したIR活動にも注力しております。カプコンIRサイトでは、財務データや株式情報に加え、経営戦略など様々な情報提供を行っております。

当社IRホームページは、情報の充実度や使いやすさにおいて各評価機関より高い評価をいただいております。

最新情報
いま注目すべきIR情報を大きく中央に表示していることに加え、新着情報やプレスリリースなどの最新情報を素早く確認できるシステム(RSS)にも対応しております。

IR資料室
マーケットデータや人気ソフトの販売本数をグラフや画像等でわかりやすく掲載するとともに、決算説明会の模様をパソコン上で閲覧できるだけでなく、動画をポッドキャストにも対応させるなど、豊富な情報を取り揃えております。

個人投資家の皆様へ
当社をより深くご理解いただけるよう「当社の強み」や「市場動向」などをわかりやすくご説明しております。

カプコンIRメール
メールアドレスをご登録いただきますと、プレスリリースや決算資料などの更新情報をメールにてお知らせいたします。

携帯電話からのご利用の場合　http://m-ir.jp/c/9697

当社の業績概況や株式情報が携帯電話から閲覧できるほか、株価の終値や最新のリリース情報も取得できます。QRコード(二次元コード)の読み取りに対応した携帯電話をお持ちの方は、左の画像を読み込むと簡単にアクセスできます。

※ 読み取り方法についてはお手持ちの携帯電話取扱説明書をご覧ください。

株式会社カプコン

〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
TEL：06-6920-3600 FAX：06-6920-5100

http://www.capcom.co.jp/

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

古紙パルプ配合率100％再生紙を使用

PRINTED WITH SOY INK

この冊子は地球環境保護のため、大豆油インキで印刷しています。

CAPCOM

会社の紹介

（2007年3月31日現在）

商　号	株式会社カプコン
設立年月日	1979年5月30日
創業年月日	1983年6月11日
主要な事業内容	1. 家庭用テレビゲームソフトの企画、開発、販売 2. 業務用ゲーム機器の企画、開発、製造、販売 3. アミューズメント施設の運営
資本金	29,915百万円
従業員数	連結1,320名・単体1,196名

本　社	〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号 TEL:06-6920-3600／FAX:06-6920-5100
研究開発ビル	〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目2番8号 TEL:06-6920-7600／FAX:06-6920-7698
東京支店	〒163-0425 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号 TEL:03-3340-0710／FAX:03-3340-0711
上野事業所	〒518-1155 三重県伊賀市治田3902番地 TEL:0595-20-2030／FAX:0595-20-2044

沿革

1990
12月 スーパーファミコン用ソフト「ファイナルファイト」を発売。

1991
3月 業務用テレビゲーム「ストリートファイターⅡ」を発売、ストⅡブームを巻き起こす。

1992
6月 スーパーファミコン用ソフト「ストリートファイターⅡ」を発売、大ヒットを放つ。

1993
7月 新潟県下最大のアミューズメント施設「カプコサーカス新潟東店」をオープン。

1994
12月 ハリウッド映画「ストリートファイター」が公開。

1996
3月 プレイステーション用ソフト「バイオハザード」を発売、記録的なロングセラーでサバイバルホラージャンルを確立。

2001
1月 プレイステーション2用ソフト「鬼武者」を発売。プレイステーション2用ソフトとして、国内初の100万本販売を達成。

8月 プレイステーション2用ソフト「デビル メイ クライ」を発売。大ヒットに。

10月 ゲームボーイアドバンス用ソフト「逆転裁判」を発売。法廷バトルゲームとして注目を集める。

2002
3月 人気ゲーム「ロックマン エグゼ」を題材にしたテレビアニメがスタート。

3月 ハリウッド映画「バイオハザード」が公開、全世界で1億200万ドルの興行収入を達成。

2004
2月 出版事業に進出、第一弾として「鬼武者3」の攻略本を発売。

9月 ハリウッド映画「バイオハザードⅡ アポカリプス」が公開、前作に続き全世界1億ドルの興行収入を突破。

2005
3月 劇場版アニメ「ロックマンエグゼ」が公開。

2006
7月 株式会社タカラトミーと共同で、女児向けカードゲーム機「ワンタメ ミュージックチャンネル」を展開。

2007
1月 Xbox 360向け新作ソフト「ロスト プラネット」「デッドライジング」が、グローバルでそれぞれ100万本を突破。

3月 「モンスターハンターポータブル 2nd」が、国内PSP用ソフトとして初の出荷本数100万本を達成。

7月 埼玉県にロードサイド店「プラサカプコン入間店」をオープン。

株式会社カプコン
〒540-0037　大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
TEL:06-6920-3600　FAX:06-6920-5100
http://www.capcom.co.jp/

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Company Guide
Research & Development Edition

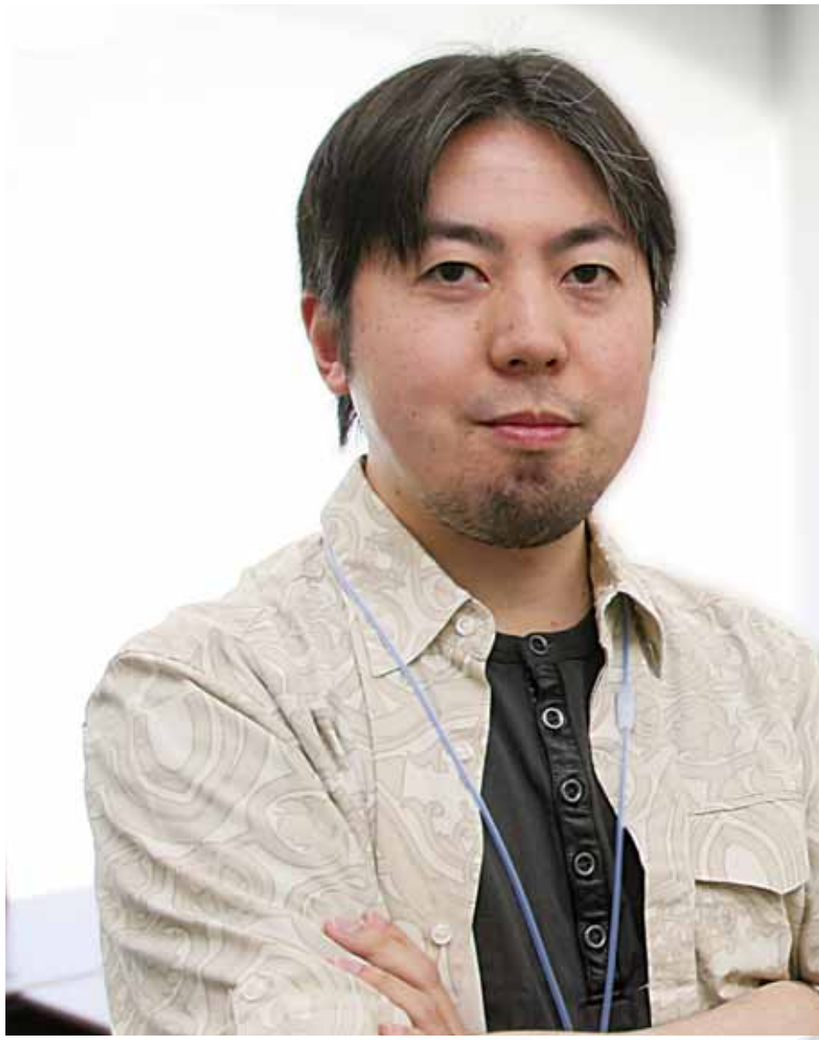
会社案内

CAPCOM

その先に、クリエイティブの理想形がある

開発統合環境「MTフレームワーク」でマルチプラットフォーム戦略に対応

開発統括本部 CS開発統括
第二制作部ソフトウェア制作室 室長
伊集院 勝 MASARU IJUUIN



私たちが開発した「MTフレームワーク」とはXbox 360、PS3®、PCの各プラットフォームに共通で対応できる、ゲーム開発ツール・プログラム群のことです。社内各部署の優秀なプログラマーを結集して、2年近く開発を続けてきました。

それまでは、各タイトルごとに開発ツールを、それぞれのラインで3～6カ月かけて作らざるを得なかったため、時間的にも人的リソースの点でも、かなりのロスがありました。それが、各プラットフォーム・各タイトル共通で使える「MTフレームワーク」によって、社内の技術・情報・ノウハウなどの共有化が進み、より効率的にゲームが開発できる環境が整いました。限られた人的リソースを有効に使うことで、クオリティの底上げができ、タイトルごとのバラつきが解消されたと感じています。

国内においてはほとんど例がなく、完成できるかどうかも未知数だった汎用開発エンジンをカプコンがつくり出せたのは、高いスキルを持った人員を揃え、長期間にわたって研究開発に専念させてもらえたからです。また、当社のマネジメント層が、先行的な基礎技術研究の重要性を理解していた点も大きいと思います。

「MTフレームワーク」はまだ完成形ではありません。これから、さまざまなケースに合わせて汎用性を広げながら、さらに表現能力を向上させていく必要があります。ゲームソフトの開発エンジンの中で、いずれは世界のトップに立つものとなるよう、今後も改良を重ねていきたいと考えています。

開発統合環境「MTフレームワーク」イメージ

開発システム・プログラムの8割を共有化し、複数のプラットフォームへの展開を容易にします。
どのタイトルでも使える基本的な動きの表現から特殊表現まで、データベースを蓄積しています。

©2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.
©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

organization's power

不可能を可能にしたのは、高い技術力と仲間への信頼

執行役員
開発統括本部 CS開発統括
松嶋 延幸 NOBUYUKI MATSUSHIMA

「MTフレームワーク」開発の根底には、「自分たちに最適な開発エンジンは自分たちでつくるしかない」という判断がありました。また、当社のスタッフの力量を考えれば、技術的にも実現可能という確信があったことも、開発に踏み切れた大きなポイントです。

短期的に見れば、研究開発に人員を投入するよりも、直近のタイトル開発を優先すべきという見方もあったでしょうが、長期的に見れば、汎用エンジンの重要性は明白でした。その共通認識と開発メンバーに対する信頼感が、「MTフレームワーク」を成功に導いたのだと思います。世界でも先進の開発環境を備えたカプコンは、今後さらにパワーアップします。

次世代機だからこだわり抜けた美しいグラフィックと迫力のアクション

開発統括本部 CS開発統括 編成部編成室『デビル メイ クライ 4』プロデューサー

小林 裕幸 HIROYUKI KOBAYASHI

“スタイリッシュアクション”をキーワードにした『デビル メイ クライ』シリーズは、国内外で累計690万本を出荷する人気タイトルです。登場人物の台詞は全て英語で、会話やアクションなどの演技には海外の俳優を使うなど、ワールドワイドのユーザーを意識した、ハリウッド映画にひけをとらないアクションゲームを目指しています。

新作『デビル メイ クライ 4』の特徴は、シリーズを知らないユーザーもターゲットにしていることです。新主人公ネロの登場や、難易度を適切に調整したことにより、初めてチャレンジする人もプレイしやすく工夫しています。また、シリーズでおなじみの主人公ダンテも登場するため、シリーズファンも新規ユーザーも両方が楽しめる内容になっています。次世代機の特性を活かすことで、シリーズ史上最も美麗な映像表現に仕上がったと確信しています。

2006年9月に開催された「東京ゲームショウ2006」では、体験版プレイコーナーにお客様が3時間待ちにおよぶ長蛇の列を作るほど大人気を博し、海外メディアからも高い評価をいただきました。このような評価をクリエーターやスタッフのモチベーションアップにつなげ、さらにユーザーの声も反映しながら、今後もよりクオリティの高い作品をつくっていきたいと考えています。

新主人公ネロが登場するスタイリッシュアクションゲームシリーズ第4弾

『デビル メイ クライ 4』は、城塞都市・フォルトゥナを舞台に、悪魔との戦いを描くスタイリッシュアクションゲーム。これまでシリーズの主人公だったデビルハンター、ダンテに代わり、新しい主人公ネロが登場し、ダンテと共演します。

次世代機（PS3®やXbox 360）ならではの高度な演算能力により、街、城、雪山といった屋外空間を遠景まで精細に描き、今までにない高解像度の美麗なグラフィックを実現しました。

また、ネロの持つ悪魔の右腕「デビルブリンガー」で、遠くの敵をつかむ、投げ飛ばすといった新しいアクションが楽しめます。さらに、画像の高速処理によって、迫力あふれるアクションシーンをいっそうリアルかつスムーズに映像表現することが可能となりました。

新しい主人公ネロ

キャラクターデザインは何百枚もの絵コンテを描き「スタイリッシュ」を追求。

大人気のアクションシリーズ

「格好いい」アクションで人気を博したシリーズ3作で出荷本数690万本を達成（2007年6月末日時点）。

2人のメインキャラクター

シリーズ3作目までの主人公ダンテと、新しい主人公ネロが、それぞれの持ち味を生かし共演。

迫力のアクションシーン

長剣と銃を使った戦いの場面では、演出効果を最大限に発揮。

表情の細部までこだわり

高解像度の表現が可能になり、表情や、肌や衣装の質感まで、細部にわたって作りこんだリアルな世界を追求。

携帯電話ユーザーに広げるゲームの世界

開発統括本部 MC開発部 部長 **手塚 武** TAKESHI TEZUKA

モバイルゲームのターゲットは、携帯電話を持つすべての人であり、あくまでゲームを趣味の1つと考えている層が中心となります。また、家庭用ゲームと異なりユーザーに直接提供するサービスなので、コンテンツの中身だけでなく、ターゲットの嗜好に配慮しながら、課金方法も含むサービス内容を決めることが重要です。

日本では、機種の入れ替わりが激しく、新しい機能に柔軟に対応した開発が求められます。ゲームの作り手側からキャリアに積極的に提案しながら、今後は、モバイルでしか楽しめないオリジナリティのあるゲームを発信していきます。

携帯電話向け『逆転裁判』

大人気の法廷アドベンチャーゲームが携帯電話でも楽しめます。オリジナルのクイズや着メロも用意しています。

携帯電話向け『モンスターハンター』

クエストを次々に攻略して、モンスターを狩っていくハンティングアクションゲームの携帯電話版です。

北米の市場に参入し後発ながら急成長を遂げる

プレジデント
カプコン・インタラクティブ, INC. **湯浅 緑** MIDORI YUASA

北米モバイルゲーム市場に新規参入するうえで、北米で成功するためにはゲームを現地開発することと、キャリアへの直接配信権を得ることが必要と判断し、モバイルゲーム開発会社であるコズミック・インフィニティー社を買収しました。

その結果、参入当初は業界62位でしたが、わずか1年でトップ10入りする急成長を遂げました。この成功は、日本と異なり携帯電話の種類が300種を超え、機能が一定基準でない状況でも受け入れられやすいタイトルを配信するなど、当地のモバイル事情やユーザー嗜好に詳しい現地スタッフが開発現場で力を発揮している結果だと感じています。

Shade TM ©2007 CAPCOM Interactive Inc.

モバイル発のオリジナルゲーム『SHADE』

キャラクターをつくり、土地を開拓していくオリジナルゲーム。この世界観をモチーフに、コミックやフィギュアなどにも展開しています。

「Millionaire 2007」
©Valleycrest Productions Ltd. 2006

美しく迫力ある映像表現でアツい瞬間をスタイリッシュに演出

P&S事業統括 P&S開発部編成室
パチスロ機『デビル メイ クライ 3』ディレクター **小野 健太郎** KENTARO ONO

パチスロ機『デビル メイ クライ 3』は、『鬼武者3』で実績をつくった遊技機メーカーとの共同開発で誕生しました。

家庭用ゲームをパチスロ機に展開する際は、オリジナルの世界観を壊さないことが大事です。今回『デビル メイ クライ 3』では、あくまでも“スタイリッシュ”に。また、パチスロならではの“興奮”や“期待感”、当たり時の“祝福感”を与えるために、ゲーム本編にはないカメラワークやアクションも織り交ぜ、主人公や展開を格好良く見せるように工夫しています。

最近は規制によって、パチスロ機の射幸性が抑えられた分、映像表現のウェイトが高くなってきました。当社の個性的なタイトルの強みを活かし、他社との差別化を図りたいと考えています。

パチスロ機『デビル メイ クライ 3』

©CAPCOM CO., LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED.
ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS ©Sammy ©RODEO

organization's power

メーカーの信頼を得てコア事業化を目指す

執行役員
P&S事業統括 兼 P&S開発部長 **江川 陽一** YOICHI EGAWA

パチンコ・パチスロ事業において、遊技機メーカーに基板や映像部分を提供している当社は、お互いにプロフェッショナルとして意見が言い合えるような信頼関係を築くことが何より大切だと考えています。これからも実績を積んで、タイトルの豊富さや優れた映像表現といったカプコンの強みをアピールし、遊技機メーカーにもっと期待されるよう努力したいと考えています。

当社でもマーケティングリサーチを行い、新しい機種の情報を集めたり、市場での稼働状況を調べたりして、次回作に反映させるべく研究を重ねています。当社タイトルに遊技機ならではの要素をいかに盛り込むかに重点を置き、今後カプコンのコア事業として成長させていきます。

家庭用ゲームソフトでの開発力を本格オンラインゲームに活かす

常務執行役員
開発統括本部長 兼 オンライン事業統括
稲船 敬二 KEIJI INAFUNE

カプコンが提供するオンライン・エンターテインメントの世界は、ゲームだけでなくユーザー同士のコミュニティやネットショッピングの機能などを備えた、一種の“テーマパーク”的なものになるだろうと私は考えています。この事業の難しさは、ゲームのユーザーがそこにいるかどうかわからないところに投資しなければならない点にあります。また、コンテンツを提供するだけでなく、自社がハードメーカーの役割を果たす必要性も出てきます。

カプコンの場合、これまで良いゲームをつくるための組織体制の基盤をしっかりとつくりあげてきた結果として、オンライン事業に進出することができました。

具体的な動きとして、当社がドワンゴグループと共同運営するコミュニケーションポータルサイト『daletto（ダレット）』が誕生しました。これは、ゲームをはじめさまざまな機能を備えたまさに「テーマパーク」的なサイトです。まず興味を持ってアクセスしてもらうために、自社・他社を問わず優良なコンテンツを提供していくつもりです。

オンライン事業は限りない可能性を秘めており、将来、当社の大きな柱となることは間違いありません。これを成功させるには、中長期的視野に立って確かな戦略を立案するとともに、新しい変化にも自在に対応できる柔軟性を持つことが大切だと実感しています。

遊び心いっぱいのポータルサイト『daletto（ダレット）』誕生

PCの保有数増加やブロードバンドの普及に伴い、日本におけるPCオンライン市場は大きな伸びを見せています。ユーザー層も若年から主婦、シルバー層に広がる一方、巨大な市場を持つ中国など、海外への事業展開も進んでいます。

そのような状況下でカプコンは、2006年10月、ドワンゴグループと共同で新会社「ダレット」を設立し、コミュニケーションポータルサイト『daletto（ダレット）』を、2007年7月から本格稼動しています。オンラインゲームを核として、通販やアバター、キャラクターなどアミューズメント的な要素を豊富に盛り込み、ユーザー自身がコミュニティを広げていく新しい楽しさを提供します。さらに、自社タイトルのみならず、他社コンテンツも幅広く取り入れ、提供することで、ゲームメーカーのポータルサイトとしての斬新さとオリジナリティを幅広いターゲットに向けて打ち出していく予定です。

『モンスターハンター フロンティア オンライン』

『モンスターハンター』シリーズで楽しめる狩猟生活の要素はそのままに、ハンターたちが多人数集まる「メゼポルタ広場」や、ハンター仲間が集まって結成するコミュニティ機能など新要素を多数追加した、シリーズ初のPC用オンライン専用タイトルです。

『モンスターハンター』というコミュニティ

参加者がオンラインでつながり、協力してプレイできることも面白さのひとつ。ゲームをあまりしない層にも楽しんでもらえるよう、最初は簡単なレベルからスタート。徐々に難易度もあがり、面白さが倍増します。

2007年7月スタート

コミュニケーションポータルサイト『daletto（ダレット）』。オンラインゲームを皮切りに、アバター、キャラクター等アミューズメント要素を豊富に盛り込んだサービスを展開予定。

daletto™

株式会社ダレット ホームページ：
http://www.daletto.co.jp/

organization's power

オンライン版ならではの協力し合う楽しさを提供

開発統括本部 オンライン開発部 部長
小野 義徳 YOSHINORI ONO

『daletto（ダレット）』で配信中のゲーム『モンスターハンター フロンティア オンライン』は、ゲーム機を所有しない層をはじめ、PCユーザー全般をターゲットにしています。オンラインで出会った仲間と競い合ったり協力し合ったりして、コミュニケーションを取りながらプレイできる楽しさが特徴です。

より多くの人にプレイしてもらうためのきっかけづくりとして、ゲームソフトの無料インストールを実施しています。この無料体験版を通じてゲームの面白さを認めてくれたユーザーは、課金することを前提として、次のステップへ進んでいただくことになります。当社が自信を持って送り出す人気タイトルのオンライン版として必ず成功すると信じています。

子供に楽しんでもらうためにアニメや玩具などの多彩な展開を考える

コンシューマエンターテインメント事業統括本部
キャラクター・コンテンツ事業統括ライセンシングチーム
南出 直人 NAOTO MINAMIDE

ゲームシリーズ『ロックマン』をもっと多くの子供たちに楽しんでもらいたいと考えたとき、ゲームとの相乗効果が期待できる、アニメや玩具の展開が最適であると考えました。

『ロックマン』をアニメ・玩具に表現する際に大切にしていることは、「子供たちの目線に立って本当に楽しんでもらえるものか」、「原作のゲームのイメージを損なわず、広げられているか」という視点です。また『ロックマン』は、子供たちが憧れる未来の世界を、時代に合わせて描いてきたシリーズでもあります。だからこそ、子供たちのちょっと背伸びしたい気持ちをくすぐるようなストーリー展開や商品づくりを目指しています。

アニメや玩具に世界を広げることで、少しでも多くの子供たちに『ロックマン』の魅力を伝えられればと思っています。

アニメ『流星のロックマン』

『ロックマン』シリーズのアニメは、5年間の長期放映となる好評ぶり。

©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京

様々な玩具に展開

ゲームやアニメで主人公が実際に使っているアイテムを玩具にして子供たちの好奇心をかきたてます。

業務用ゲーム機開発にも当社の持つ強みをいかんなく発揮

開発統括本部 AM開発統括 AM編成部企画室
『ワンタメ ミュージックチャンネル』ディレクター
吉田 祐輔 YUSUKE YOSHIDA

携帯液晶ゲーム
『ワンタメ アイドルパピー』
©2007 CAPCOM/TOMY

業務用機器
『ワンタメ ミュージックチャンネル』
©2006 CAPCOM/TOMY

『ワンタメ ミュージックチャンネル』は、「女児向け玩具と連動したゲーム」というコンセプトのもと、タカラトミー社との共同開発によって誕生した業務用ゲーム機です。ターゲットは幼稚園児年中から小学校中低学年までの女児でしたが、タカラトミー社と連携し、同社の玩具メーカーとしてのノウハウやプロモーション力を上手に活かしたことで、これまでのカプコンのメインユーザーとは異なるユーザー層に強くアピールすることができました。

開発では小さな子供でも触るだけで楽しいタッチパネルを使ったり、犬のキャラクターやおしゃれな服やアクセサリーが選べるバーコードカードを取り入れるなど、カプコンの強みである、ユーザーを引きつけるさまざまな工夫を凝らしています。結果として、ゲームセンターで順番待ちの列ができるほどの、多くのファンに支持される商品を生み出すことに成功しました。

organization's power

子供向けのゲームをつくるにはつくり手も楽しむ意識が大切

常務執行役員
開発統括本部長 兼 オンライン事業統括
稲船 敬二 KEIJI INAFUNE

2007年で誕生から20年を迎えた『ロックマン』シリーズは、「未来に抱く夢」をテーマに、子供たちに喜んでもらいたいという思いでつくりました。特に新作『流星のロックマン』では、敵との“対戦”よりも仲間と“協力”する楽しさを新たなコンセプトにしています。

大人が子供向けのゲームをつくるのは難しいことだと思います。それを長く続けてこられたのは、子供たちの反応を見ながら、つくり手側も楽しんで一緒につくる感覚があったからでしょう。

初期の『ロックマン』で遊んだ世代が、今や子供を持つような年齢層になりました。開発者としては、『ロックマン』を通して、親子でコミュニケーションができれば素晴らしいと思います。

organization's power

他社との連携から生まれた大きなシナジー効果

執行役員
開発統括本部 AM開発統括 兼 AM編成部長
泉 治 OSAMU IZUMI

タカラトミー社との業務提携の出発点は、まず「何か面白いものをつくろう」という姿勢でした。現場レベルでお互いを理解し合い、何でも考えをぶつけ合える関係ができたことが成功への第一歩だったと思います。また、お互いがそれぞれの得意分野で面白い意見を出し合ったことで、楽しみ方の幅が広がり、結果的にシナジー効果が得られ、両社で収益の上がるゲームが開発できました。

今後の業務用ゲーム機の開発においても、今までにない斬新で面白いものをつくるためには、「ワンタメ」のような他社とのコラボレーション開発も行っていきます。形にとらわれない柔軟な制作体制で、多くのユーザーに楽しんでもらえるゲームを提供していけたら…と考えています。